VIRTUA FIGHTER 4 – ГОЛОВОЛОМКА!!!

СЕКСУАЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ
05(110) март 2002
PC • PSone • PS2 • Dreamcast • Gam... XXXbox • GBA

СТРАНА ИГР



Icewind Dale II
ДЖЕНТЛЬМЕНАМ, ПРЕДПОЧИТАЮЩИМ PC-БЛОНДИНОК

Xenosaga
ЛЮБИТЕЛЯМ ЭКЗОТИКИ

120 страниц

XXX
И ВСЕ ТАКОЕ

- ИСТОРИЯ СЕКС-ИГР
- СЕРИАЛ LARRY
- GENERATION NEXXXT ВЫБИРА...
- BLACK & WHIT... CREATURE IS...
- КАЗАНОВА... СОБЛАЗНЫ... ВЕНЕЦИИ...
- ГОЛЫЕ М... ONLINE...

STARRING ULALA (SC5) & CATE ARCHER (N.O.L.F.)

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 05>

ИГРЫ: "Джаз и Фауст", Summoner 2, Turok Evolution, New World Order, SWAT: Global Strike Team, The Y-Project, XXXenosaga Episode 1, Sid Meier's Sim Golf, Serious Sam: Second Encounter, Tropico: Paradise Island, Star Wars: Starfighter,

ПРОХОЖДЕНИЯ: "Казанова", "Рыцари Морей", Disciples II: Dark Prophecy

ПОСТЕРЫ: Fallout Tactics, Поздравительная Открытка Читательницам (формата A2 ;)

ПРИСМОТРИСЬ



Hansol

Может ли монитор быть надежным, качественным, простым в обращении, недорогим и в то же время красивым? Да! Если это HANSOL! Полный спектр моделей - 15", 17", 19", 21" ЭЛТ и ЖК. Совершенно плоский экран, удобство и точность настройки, современный дизайн.

HANSOL – убедись в безупречности!

ELKO Group – официальный дистрибутор Hansol в России и СНГ.
ELKO Moscow – Москва, Новохорошевский пр-д., 11, тел. (095) 234 2845, 234 9939, sales@elko.ru.
ELKO SPb – Санкт-Петербург, Левашовский пр-т., 12, тел./факс (812) 320 6336, elko@elko.spb.ru.
Представительства ELKO: Новосибирск, тел. (3832) 14 65 36, nsk@elko.ru; Екатеринбург, тел. 78 55 60, мжг. (34348) 42 809 ural@elko.ru; Ростов-на-Дону, тел. (8632) 98 10 33, rostov@elko.ru

Мониторы HANSOL можно приобрести:

www.hansol-ru.ru • www.elko.ru

В НОМЕРЕ

05 (110)
март 2002
WWW.GAMELAND.RU

NEWS

ХИТ?

PREVIEW

REVIEW

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD 2 ПОСТЕРА ФОРМАТА А2





ONLINE

КИБЕРСПОРТ

ЖЕЛЕЗО

ТАКТИКА

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР



content



EDITORIAL

Общий привет! Выход этого номера пришелся между двумя знаменательными праздниками – 23 февраля, наконец-то получившего статус полноценного выходного, и 8 Марта. Поскольку подавляющее большинство сотрудников нашей редакции принадлежит к сильной половине человечества, второй праздник для нас гораздо важнее. ;)

Женщины всегда были и будут символом красоты, шарма и неизменной сексуальности. Именно поэтому мы решили сделать красной нитью, которая начинается с обложки и заканчивается на самых задворках номера, достаточно пикантную, но очень животрепещущую секси-тему. Этим мы лишний раз хотим сказать – без очаровательных «ля фам» не может обойтись ни одно серьезное дело. В том числе и игровая индустрия. Мы восхищаемся, влюбляемся и готовы без тени сожаления отдать бесчисленное число фрагов за своих единственных и ненаглядных. И поэтому 8 Марта – один из самых важных праздников в году. От души поздравляем вас, наши милые читательницы! Без сомнения, мужская аудитория читателей поддержит и стократно усилит наши поздравления и респекты.

За прекрасных дам, господа!

Юрий Поморцев,
сексуальный редактор

P.S. Поскольку номер сугубо поздравительный, последнюю часть Геймерского Словаря мы перенесли на следующий выпуск "СИ".

На обложке: признанные на редакционном совете секс-символами в номинации PC-игры – Кейт Арчер (No One Lives Forever) и в номинации видеоигры – Улала (Space Channel 5), были изображены нашим главным специалистом по филейной части Костей Комардиным.

Постер: "Поздравительная открытка" для читательниц "СИ" от российской арт-группы LAMP. Вот что получается, когда наши рисуют мангу. ;)

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Warlords Battlecry II;
Die Hard: Nakatomi Plaza;
Dirt Track Racing Australia

ВИДЕО
Age of Mythology;
Warthog Jump –
Halo Physics Experiment;
IGI2: Covert Strike;
Resident Evil;
Soccer Slam (2 ролика);
Star Fox Adventures:
Dinosaur Planet;
Turok Evolution;
Virtua Fighter 4;
Xenosaga Episode 1 (2 ролика)

СТАТЬИ
Aliens vs. Predator II;
Legacy of Kain: Soul Reaver II;
Max Payne;
Medal of Honor (2 статьи);
Sid Meier's SimGolf

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 –
Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 –
Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali v.2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Topless Elite;
Nude Elite;
Topless Julia;
Nude Raider 1;
Nude Raider 2;
Nude Raider 2 more;
Konoko Strip;
Govorilka ver. 1.38b;
Trillian ver. 0.722;
IGA ver. 3.14;
Return to Castle Wolfenstein
Tool SDK;
DemOviewer ver. 1.0;
Cheat'O Matic;
Magic Trainer Creator;
Art Money;
CheatFinder;
Ram Cheat 1.2;
Bruce Lee Tower of Death;
Super Fighter;
Xiao Fighting –
1 Way of the Stick;
Xiao Shooter;
Xiao Anime

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 23 статьям номера;
Wallpapers Icewind Dale II (3 шт.);
Wallpapers Disciples II (4 шт.);
Disciples II Battle Music

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament –
Infiltration v. 286;
Unreal Tournament –
DM-Jaxx;
Unreal Tournament –
DM-Modem;
Unreal Tournament –
DM-Ancient-Tourney;
Unreal Tournament –
DM-Skycrypt;
Unreal Tournament –
DM-Xabarovsk][;
Unreal Tournament –
DOM-EnterAmn;
Unreal Tournament – DM-Midian;
AutoQuake 2K Mod Launcher;
Quake III: Arena – Generations
Arena;
Half-Life – High Definition Pack;
"Наша Регистрилка"

ПАТЧИ
Демиурги v.1.04;
HoMM III: In the Wake of Gods
Patch v3.53 - v3.55;
Battlecruiser Millennium v1.0.05;
Comanche 4 Update v1.0.1.15;
Europa Universalis II v1.03;
Gettysburg! v3 Patch;
Ghost Recon v1.1.5.0;
Monopoly Tycoon 1.3 Patch;
SimGolf v1.01;
Star Trek: Armada II v1.1;
Starcraft Broodwar v.1.09 Patch;
Starcraft v.1.09 Patch;
Starfleet Command II:
Empires at War Patch v2.0.0.6;
Takeda v2.0

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР
№05 (110) март 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* редактор "Видео"
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор "Онлайн"
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор
Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Миша Огородников*

ХИТ-ПАРАД

Извечное противоборство знаменитых файтинг-сериалов Virtua Fighter, Tekken и Dead or Alive вступило, наконец, в решающую стадию. Вышедший в ноябре прошлого года в Америке Dead or Alive 3 и дебютировавший на японском рынке 31 января Virtua Fighter 4 провели первую линию на будущем поле боя. 22 февраля DoA3 выйдет и в Японии, а месяц спустя, 20 марта, на прилавки японских магазинов поступит Tekken 4. Какая из этих трех игр в результате сумеет привлечь большие продажи? Дебют Virtua Fighter на PS2 показал, что интерес к сериалу не ослаб. Что-то будет дальше?

АМЕРИКА PC

1	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	EA	↑
2	THE SIMS: HOT DATE	EA	↓
2	HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE	EA	↓
4	THE SIMS	EA	↓
5	ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES	↓
6	SID MEIER'S SIMGOLF	EA	↑
7	ZOO TYCOON	MICROSOFT	↓
8	BACKYARD BASKETBALL	INFOGRAMES	↑
9	THE SIMS LIVIN' LARGE	EA	↓
10	CIVILIZATION III	INFOGRAMES	●

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	MONSTERS, INC.	DISNEY	PS2	↑
2	GRAND THEFT AUTO 3	TAKE 2	PS2	↓
3	MAX PAYNE	TAKE 2	PS2	↓
4	WIPEOUT FUSION	SONY	PS2	↑
5	ACE COMBAT: DISTANT THUNDER	NAMCO	PS2	↑
6	HARRY POTTER - PHILOSOPHER'S STONE	EA	PC, PS ONE, GBA, GBC	↓
7	CRICKET 2002	EA	PS2	↑
8	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2, PS ONE	↓
9	FIFA 2002	EA	PS2, PS ONE, PC	↓
10	007: AGENT UNDER FIRE	EA	PS2	↓

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	PS2	↑
2	GRANDIA XTREME	ENIX	PS2	↑
3	FINAL FANTASY X: INTERNATIONAL	SQUARE	PS2	↑
4	TALES OF FANDOM VOL. 1	NAMCO	PS	↑
5	ROMANCE OF THREE KINGDOMS VIII	KOEI	PS2	↑
6	LA PUCELLE	NIPPON SOFTWARE	PS2	↑
7	SUPER MARIO ADVANCE 2	NINTENDO	GBA	↑
8	ANIMAL FOREST +	NINTENDO	GC	↓
9	GROOVE ADVENTURE RAVE: ETERNITY BONDS	KONAMI	PS ONE	↑
10	TOKYO DEVIL ACADEMY	ASMIK ACE	PS2	↑

Высочайшее качество и блестящий маркетинг дебютного для PC проекта Medal of Honor позволило новому творению Electronic Arts сразу же после релиза воцариться на вершине американских хит-парадов. MoHAA уверенно красуется на первом месте вот уже две недели подряд и, по всей видимости, не собирается быстро сдавать позиции. У Electronic Arts опять шесть позиций в хит-параде, из них четыре – на верхних строчках. Тотальная гегемония продукции компании на PC-рынке начинает потихоньку настораживать. С другой стороны, лишь EA до сих пор считает игры для персональных компьютеров одним из ключевых сегментов своего рынка. У Microsoft появились новые интересы, а другая мощная парочка издательств (Vivendi-Universal и Infogrames) предпочитают фокусироваться на консольных разработках. На долю PC остаются лишь творения знаменитых команд типа Blizzard или Epic, продукция которых гарантированно продается высокими тиражами.
Японский игровой рынок бурно отреагировал на выход в свет первой игры серии Virtua Fighter на не-Sega'вской платформе. За первые две недели продаж VF4 разошелся тиражом в 450 тысяч копий. Весьма солидный старт взяла и новая Grandia Xtreme, изданная Enix и проданная 200-тысячным тиражом. На долгую жизнь в хит-парадах явно нацелился и неординарный проект Animal Forest+, вот уже полтора месяца продающийся понемногу, но зато стабильно.
Английские чарты наполнены новинками. К только что выпущенному в Туманном Альбионе Pixar'овскому фильму Monsters, Inc вовремя подоспела одноименная игра от Disney Interactive, которой и были отданы предпочтения англичан на последней неделе. Второе место досталось суперхиту Grand Theft Auto 3 (*кстати, в следующем номере вы сможете прочитать обзор этого безумного проекта – прим. ред.*). Долгожданный Wipeout Fuzion стартовал откровенно слабо, что отчасти вызвано невысокими оценками проекта в английской прессе. Но зато опять – всемирная премьера. В остальном все по-прежнему: крокет, футбол, скейтбординг, Гарри Поттер...

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА ПРЕЖНЕМ МЕСТЕ
↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ


SAMSUNG
ELECTRONICS
www.x-ring.ru
www.x-net.ru
Новая серия компьютеров
с монитором
Samsung SyncMaster
X-RING
для дома
X-RING для дома
PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / modem
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500
для офиса
X-RING для специальных бизнес-приложений:
P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / modem
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP

2001 – РЕКОРДНЫЙ ГОД. ОФИЦИАЛЬНО

Американская консалтинговая фирма NPD Group наконец-то подвела итоги 2001 года, который, как и ожидалось, ознаменовался заметным подъемом индустрии. Последний рекорд в Америке был зафиксирован в 1999 году, когда продажи игровой продукции (приставок, аксессуаров и игр) составили 6,9 миллиарда долларов. Год спустя эта цифра снизилась до опасных 6,6 миллиардов, в полной мере проиллюстрировав наметившийся кризис переходного периода. Если бы не колоссальный рост продаж платформы GameBoy и не сенсационная популярность Pokemon (продажи в 2000 году составили более 1 миллиарда долларов), этот спад был бы еще значительнее. Однако в 2001 году, с выходом в свет GameBoy Advance, Microsoft Xbox и Nintendo GameCube, а также великолепными продажами PlayStation 2, индустрия очнулась ото сна. Продажи выросли сразу на 43 процента, составив 9,4 миллиарда долларов. Самой популярной приставочной игрой стал Rockstar'овский Grand Theft Auto 3 с тиражом в 2,5 миллиона копий, на втором месте – Metal Gear Solid 2 (1,8 млн), далее расположились Pokemon Crystal (1,5 млн), Madden NFL 2002 (1,4 млн), Super Mario Advance (1,25 млн) и другие проекты. Главный премьерный проект Microsoft, Halo, продан тиражом в 850 тысяч копий, а аналогичный хит Nintendo, Super Smash Bros. Melee – около 700 тысяч. На PC безоговорочным лидером стал проект The Sims, тираж которого составил уже 2,5 миллиона экземпляров. При этом продажи и не думают снижаться, даже почти все expansion pack'и уже стали «платиновыми». Именно благодаря Sims продажи игр на PC не сократились, как предсказывали все аналитики, а выросли, пусть и на незначительные 5%. Electronic Arts, как показали данные NPD, контролирует более 50% рынка компьютерных игр в Америке. Однако, несмотря на грандиозный успех одного проекта, основной фокус игровой индустрии в 2001 году еще больше сместился в сторону игровых приставок. На следующий год прогнозы аналитиков довольно осторожны. Во-первых, они прогнозируют продолжение увеличения спроса на игровые консоли нового поколения, и в первую очередь на GBA и PS2. Однако вместе с тем предсказывается снижение цены на эти приставки. Уже к лету цена на PS2 почти наверняка составит не более 200 долларов, аналогичное снижение цен должны будут произвести и конкуренты Sony. Соответственно, продажи, фактически увеличившись, все же будут ниже, чем в этом году. Ситуацию должны исправить продажи игровых проектов, которые, благодаря увеличившейся базе пользователей, должны серьезно вырасти. Мы прогнозируем, что хиты на GameCube и Xbox уже к осени легко смогут достигнуть миллионной отметки, а главная игра на PS2 (удивительно, но мы до сих пор не знаем ее названия) должна закончить год с результатом в 3-4 миллиона копий. Скорее всего, объем американского рынка в 2002 году составит от 9 до 10 миллиардов долларов.



Благодаря старту приставок нового поколения индустрия получила долгожданный толчок к дальнейшему развитию.



Созданная компанией Panasonic и выпущенная пока только в Японии GameQube – самая стильная игровая приставка.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1-31 МАРТА 2002

1.3	Herdy Gerdy	Eidos	PS2
2.3	King's Field: Ancient City	Agetek	PS2
4.3	Zone of the Enders: The Fist of Mars	Konami	GBA
5.3	Gauntlet: Dark Legacy	Midway	GC
5.3	NBA 2K2	Sega	Xbox
5.3	ESPN X Games Snowboarding	Konami	Xbox
5.3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	GBA
5.3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Xbox
8.3	Warrior Kings	Microids	PC
9.3	MotoGP	THQ	GBA
11.3	Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	PS2
11.3	Pac-Man World 2	Namco	GC
12.3	Transworld Surf	Infogrames	PS2
12.3	EA BIG Sled Storm	EA	PS2
12.3	Pirates: Legend of Black Cat	EA	Xbox
12.3	Spyhunter	Midway	GC, Xbox
12.3	Hot Shots Golf 3	Sony	PS2
12.3	Warlord Battlecry 2	UbiSoft	PC
15.3	Hidden Invasion	Conspiracy	PS2
15.3	Dracula: The Last Sanctuary	Dreamcatcher	PSo
16.3	Smugglers Run	Rockstar	GBA
16.3	Grand Theft Auto 3	Rockstar	GBA
19.3	Yu-Gi-Oh Dark Duel Stories	Konami	GBC
19.3	007 in Agent Under Fire	EA	GC
19.3	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Vivendi-Universal	Xbox
19.3	Virtua Fighter 4	Sega	PS2
19.3	GUNVALKYRIE	Sega	Xbox
19.3	Smashing Drive	Namco	Xbox
19.3	Monsters, Inc	Disney	PS2
20.3	ESPN Winter X Games Snocross	Konami	PS2
21.3	Shifters	3DO	PS2
24.3	Outlaw Golf	Microsoft	Xbox
26.3	Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda	PC
26.3	007 in Agent Under Fire	EA	Xbox
26.3	Rayman Arena	UbiSoft	PS2
26.3	The Sims: Vacation	EA	PC
26.3	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	PS2
26.3	Heroes of Might & Magic IV	3DO	PC
26.3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PC
26.3	Freedom Force	EA	PC
26.3	Sega Soccer Slam	Sega	GC
26.3	Home Run King	Sega	GC
26.3	Bloody Roar: Primal Fury	Activision	GC
26.3	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	Xbox
26.3	Virtua Striker 3 v.2002	Sega	GC
26.3	Hitman 2	Eidos	PC
27.3	Worms Blast	UbiSoft	PS2
27.3	Army Men RTS	3DO	PS2
27.3	Transworld Surf	Infogrames	PS2
28.3	Might & Magic IX	3DO	PC
29.3	Commandos 2	Eidos	PS2

TOMB RAIDER
NEXT GENERATION
В ДЕЙСТВИИ







Новый Tomb Raider выйдет на всех современных платформах, а в измененном варинате даже на GBA.

Издательство Eidos и студия Core Design наконец-то немного приоткрыли завесу секретности над своим самым ценным проектом этого года – сиквелом Tomb Raider, работа над которым ведется уже почти три года. В американском журнале Official PlayStation с соответствующей случаю помпезностью были опубликованы первые три скриншота из игры, чрезвычайно удачно не показывающих ничего такого, к чему можно было бы придраться. Лара демонстрируется исключительно со спины (экое целомудрие!). Ландшафты, в которых происходит действие, весьма детализованы и грамотно выстроены, однако, также ничего примечательного мы в них заметить не смогли. Разве что привлекает внимание оригинальная система освещения, позволившая разработчикам чрезвычайно эффектно представить сцену в помещении, напоминающем какой-то командный пункт, выстроенный в громоздком стиле. Количество полигонов на модели главной героини подсчитать пока что не представляется возможным, но уже сейчас можно с определенностью заявить, что уровня старого рекламного ролика TR:NG Core достигнуть не удалось. Официальное представление игры состоится, по всей видимости, на E3'2002, а финальная версия появится в магазинах 15 ноября этого года, причем одновременно на PS2, Xbox и, наверное, GameCube.

DMA DESIGN
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
НОВЫЕ СЕРИИ GTA

Третья серия провокационного проекта Grand Theft Auto, выпущенная в октябре 2001 года на PlayStation 2, стала главным хитом года в Америке и была продана в общей сложности почти 2,5-миллионным тиражом, обогнав «великий и ужасный» Metal Gear Solid 2. Небольшое издательство Rockstar, заполучив на руки хит таких масштабов, немедленно предоставило команде DMA Design все необходимые средства для скорейшего создания сиквела. В Rockstar, несомненно, будут довольны – DMA готовит не одно, а сразу два продолжения GTA3. Первое получило название Grand Theft Auto Miami и фактически является «тропическим» expansion pack'ом оригинала. То есть, в игровом процессе и качестве графики никаких серьезных скачков не наблюдается, а вот абсолютно новый интересный город и массу новых миссий игроки наверняка получат, причем весьма скоро. Выход игры планируется к началу осени. Что же касается четвертой части игры, ее появления придется, по всей видимости, ждать до следующего года. По сведениям разработчиков, в GTA4 будет встроен режим онлайновой игры и сразу несколько городов, причем, каждый из них будет куда больше по размерам, нежели мегаполис из GTA3.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

SONY ОТКРЫВАЕТ BROADBAND-СЕРВИС

Компания Sony, долгое время испытывавшая странную неловкость всякий раз, когда речь заходила о ее онлайновых планах, наконец-то объявила в Японии все детали стартующего в мае PlayStation Broadband Service – сокращенно, PSBB. Для нас этот анонс сам по себе был бы совершенно неинтересен, если бы Sony не объявила параллельно о нескольких новых игровых проектах, которые, разумеется, будут поддерживать новую онлайновую службу. Главная «бомба» была сброшена издательством Capcom, которое анонсировало проект, казалось бы, навсегда потерянного для PlayStation сериала Resident Evil. Это, увы, не RE4, который по-прежнему значится в списке GameCube-эксклюзивов. Согласно договору с Nintendo, Capcom обязана выпускать эксклюзивно на GameCube лишь оригинальные RE. Что касается всевозможных побочных проектов, side-stories, Gaiden, Online и прочих вариантов, здесь издательству предоставлена полная свобода действий. Которая в результате и вылилась в Resident Evil Online для PlayStation 2. Любуйтесь первыми скриншотами из этого суперсекретного проекта! Помимо RE Online, Capcom также сделает онлайновым свой экстраординарный автосимулятор Auto Modelista, созданный с использованием модной cel-shading графики. Из других интересных анонсов стоит отметить объявление Armored Core Sigma от From Software, GuruGuru Onsen (плюс явные намеки на Sega Rally Online) от Sega, и официальное подтверждение работы над Gran Turismo Online и Everybody's Golf Online от самой Sony. Одной из первых игр, поддерживающих новый сервис, станет, разумеется, Final Fantasy XI, выход которой перенесен на май-июнь этого года.



Примерно таким образом будет выглядеть основной рабочий интерфейс сетевой службы Sony. Находясь в онлайне, вы получите возможность получать информацию о свежих играх, скачивать дополнения.

SONY ПРЕДСТАВЛЯЕТ «ПЛАТИНОВУЮ СЕРИЮ»



Продажи PlayStation 2 по всему миру достигли уже той критической массы, когда лишние сто-двести тысяч или даже миллион проданных приставок уже не вызывают никакого удивления. Для придания более массового статуса выпущенным и когда-то общепризнанным суперхитам производители игровых приставок обычно выпускают их снова в рамках специальной серии, со специально сниженной ценой, а нередко и какими-нибудь дополнениями. Sony наконец-то тоже дозрела до «Платиновой серии» на PlayStation 2. Уже с начала февраля в Японии продается по сниженной цене Capcom'овская Onimusha и несколько других проектов, а с 1 марта к программе присоединится и европейский рынок. Флагманом продаж наверняка станет великолепный Gran Turismo 3, получивший ценник в 20 английских фунтов (примерно $29). Кроме того, будут перевыпущены Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Timesplitters, Oni, Crazy Taxi, Red Faction и Star Wars: Starfighter. Все эти игры получат абсолютно новый дизайн этикеток (какой-нибудь лейбл Platinum или рамочку соответствующего цвета) и наверняка поступят в продажу как по всей Европе, так и в России. Так что теперь отличные игры на PS2 PAL можно будет купить уже по совершенно смешным ценам. Кроме того, 22 марта в продажу поступит и новый bundle PlayStation 2, состоящий из стандартного комплекта приставки и главного весеннего хита Metal Gear Solid 2 в эксклюзивном для Европы двухдисковом издании. Стоить набор будет меньше, чем PS2 и MGS2 по отдельности – всего 229 фунтов стерлингов ($330). Эти наборы также наверняка завезут и к нам, на родину слонов.

SONY ГОТОВИТ I-TOY

Еще в прошлом году на нескольких игровых выставках компания Sony демонстрировала рабочий прототип странного устройства. Стандартная миниатюрная видеокамера, подключенная к PlayStation 2, была наделена способностью распознавать движения людей, располагавшихся в пределах досягаемости объектива. В качестве примера использования устройства предлагался стандартный файтинг. Игрокам приходилось наклеивать на одежду яркие полоски, чтобы камера могла лучше распознавать движения. Более того, журналистам и прочим простым смертным попробовать устройство в действии не разрешили. Буквально несколько дней тому назад до нас дошли слухи о том, что процесс работы над диковинным приспособлением уже практически завершен. Sony собирается выпустить новинку в свет уже этой осенью под торговой маркой i-TOY. Причем, одной из первых игр, которая будет поддерживать устройство, станет первый на PS2 проект сериала о Гарри Поттере – Harry Potter and the Chamber of Secrets. Разумеется, в игровом процессе будет использоваться распознавание не дрыгания ногами и руками, а... взмахов волшебной палочки. Юный маг получит возможность самостоятельно воспроизводить на свет заклинания на манер того, как они исполнялись в Black & White. Разработкой второй серии Harry Potter для PS2, по всей видимости, будет заниматься сама Sony, а игра выйдет под маркой Electronic Arts. Знание и воспроизведение вербальной (голосовой) составляющей заклинаний, по всей видимости, будет необязательно. Кроме того, Sony надеется на использование i-TOY в новой игре по Star Wars: Epidose II. Там, по всей видимости, придется сражаться с условным противником на лазерных мечах. К сожалению, пока нет ясности в вопросе относительно того, сколько эта удивительная штука будет стоить. Учитывая обвал цен на простые цифровые видеокамеры, есть надежда, что i-TOY игрокам обойдется значительно дешевле $100. Ждем официальных анонсов.

SHORTNEWS

ИМПЕРАТОР ДЛЯ SIMCITY

Компания Sierra (принадлежащая концерну Vivendi-Universal) и студия Impressions объявили о разработке очередного исторического градостроительного симулятора Emperor: Rise of the Middle Kingdom, являющегося наследником славного сериала Caesar.



Теперь действие игры перенесется в Древний Китай, а список опций дополнит совместный менеджмент города с напарником по Интернет. Графика обещается высококачественная, но по-прежнему двухмерная. О дате выхода пока ничего не сообщалось.

ВЕЧНОЕ ОЖИДАНИЕ

Компания Nintendo на днях объявила окончательные сроки выхода двух самых перспективных проектов на GameCube первого полугодия 2002 года. Предварительно намеченные на 11 февраля и 25 марта релизы Eternal Darkness: Sanity's Requiem и StarFox Adventures: Dinosaur Planet, соответственно, были перенесены с целью улучшения графического облика и качества игрового процесса проектов. В результате обе игры выйдут в свет лишь в июне этого года. Сначала появится StarFox, 6 июня. А 24 числа к списку релизов на GameCube добавится Eternal Darkness. Кстати, последний будет делить магазинные полки с революционным беспроводным радиоджойстиком WaveBird, позволяющим играть на расстоянии до десяти метров от приставки. Наличие или отсутствие различных препятствий (кресел, стен, людей) не имеет никакого значения. Стоимость чуда техники – $39, плюс батарейки, которых хватит на несколько десятков часов беспрерывной игры.

ВОЙНЫ КЛОУНОВ

Компания LucasArts официально анонсировала скорый выход expansion pack'а к своей стратегии Star Wars: Galactic Battlegrounds, который получил название Clone Campaigns. Действие новых миссий будет разворачиваться во Вселенной второго эпизода «Звездных Войн», который выйдет на мировые экраны 16 мая этого года. LucasArts клятвенно заверяет, что одними только новыми юнитами дело не ограничится. Будет существенно переработан игровой процесс, выверен баланс, учтены пожелания пользователей. Выход игры, как ни удивительно, намечен на май.

MAFIA ПЕРЕЕЗЖАЕТ, А UNREAL ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ

Источники, близкие к издательству Take 2/Rockstar, сообщили о том, что выход перспективного и давно ожидаемого проекта Mafia: City of Lost Heaven отложен до конца мая этого года в связи с необходимостью более тщательного тестирования кода. Почти одновременно с этим известием до нас дошли и некие неофициальные сведения о дате выхода ничуть не менее ожидаемого Unreal II. Согласно этим данным, вторая часть игры, созданная дизайнерами Legend Entertainment на новом движке Unreal Warfare, появится в продаже 14 июня 2002 года. Похоже, это лето будет действительно жарким. Вне зависимости от погоды.

ОПЯТЬ STARCRAFT

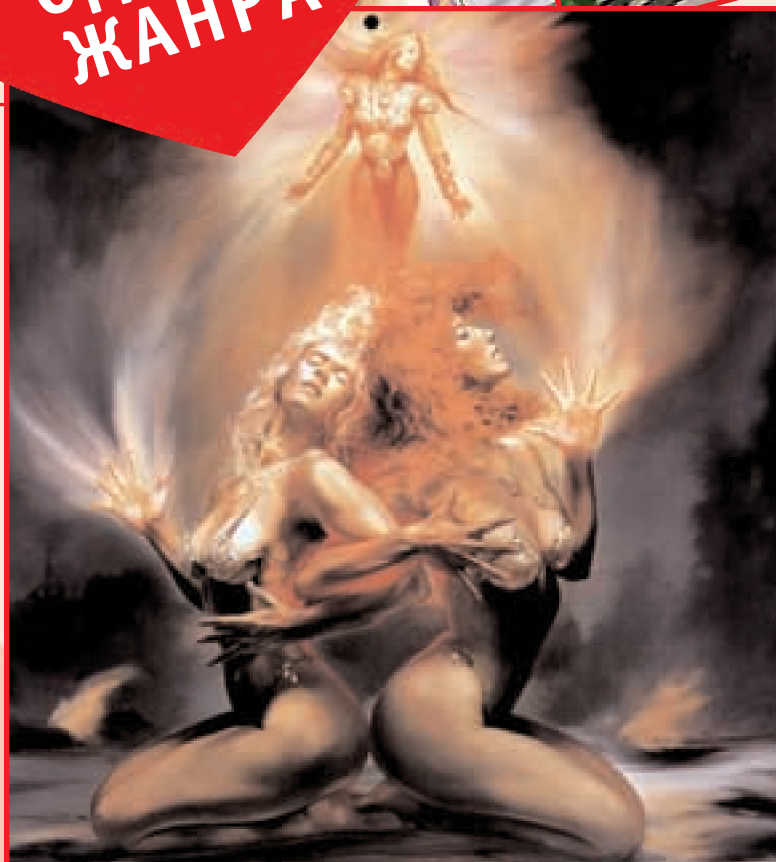
В прошедшие недели значительная часть игрового сообщества оказалась встревожена вновь появившимися слухами о проекте StarCraft II, работа над которым, якобы, ведется в обстановке полной секретности в стенах студии Blizzard. Президент компании Билл Ропер (Bill Roper) поспешил в очередной раз от всего откреститься и решительно опроверг «безосновательные домыслы». Впрочем, дыма без огня не бывает, и если Blizzard действительно не делает StarCraft II, чем же будет заниматься студия после выхода WarCraft III, работа над которым уже практически завершена? World of WarCraft – игра совершенно иного типа, над ней, скорее, работает команда Blizzard North, создавшая Diablo. Основной же костяк команды наверняка анонсирует новый проект к сентябрю этого года, по традиции приурочив очередное объявление к выставке ECTS.



Konstantin Rudenski
rudensky2000@yandex.ru

Недетские игры

История одного жанра



От скуки и лени...

Заскучал как-то программист. Смотрел на волоокую красавицу с обложки и откровенно скучал. Ну не было хоть малейшей интриги в рассматривании журнала! И подумал программист, что не худо бы самому раздеть свет очей своих, мечту свою, богиню, что по-прежнему призывно улыбалась с первой страницы... Так, вероятно, и появилась эротическая игра.

В принципе, полураздетую или совсем обнаженную девицу можно объединить с какой угодно игрой: выполнишь задание — получишь приз, а дальше — увидишь больше. Так появился покер на раздевание. Строго говоря, за давностью лет уже нельзя сказать, что на раздевание появилось раньше — покер или, скажем, бридж или тетрис. Да это и не важно. Итог один. Женщина? — Да! Обнаженная? — Безусловно! Ну и отлично!

ASCII-art

Но с точки зрения эстета все не так однозначно и к простому созерцанию всевозможных ланит игры не сводится. Есть в них другая правда, не такая сермяжная. Важен не только сам процесс, но и детали, придающие ему особую пикантность: цвет нижнего белья и, разумеется, глаз.

> **Жанры эротических игр: квесты**
>
> **Квесты как квесты. Только с телками. Приходится много говорить и улыбаться. Многие из них претендуют на большее, чем порно-игра. Некоторые – абсолютно заслуженно. Лучшие представители этого жанра передают атмосферу серферской Калифорнии «Ларри на море», шерлок-холмсовской Англии, бутлеггерского Нью-Йорка тридцатых годов.**
>
> **Во всем остальном – все стандартно: шмякнул плетью – застегнулась, пощекотал перышком пятки – сняла какой-нибудь аксессуар...**

А начиналось все гораздо проще. Для первых — почти еще электрических вычислительных машин — не придумали графических редакторов. И первые дамы были жестоко расчленены на буковки и циферки. Сейчас это называется ASCII–art. А в конце семидесятых – единственный доступный способ передать графическое изображение.

Почти как в жизни

С появлением приснопамятных ZX-Spectrum и Amiga, появилось разнообразие: виртуальность стала почти реальной – дамы на картинках выглядели почти как настоящие! Расширился и выбор жанров: уже существовали и логические игры, и ххх-квесты и аркады. Смысл жизни в эротической аркаде: носиться, скажем, по публичному дому и предаваться плотским утехам там и сям с местными жрицами любви, избегая столкновений с охраной. Не так-то просто. Ведь как только одна из девушек оставалась неудовлетворенной, тут же поднимался дикий гвалт. А удовлетворить ее? Нужно! Долбить клавиши, усердно мотать джойстик из стороны в сторону. Самое главное – не потерять темп. Потеряете – и индикатор вашей успешности, изящно выполненный в виде сами-знаете-чего, начнет катастрофически уменьшаться. В итоге – бой проигран. Вы признаны несостоятельным на этом фронте. New game Y/N?



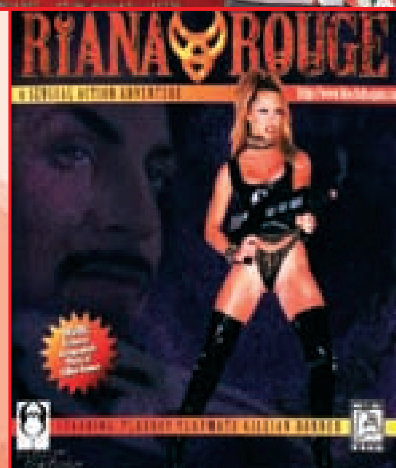






Игры серии “Рандеву с незнакомкой” – самые популярные эротические квесты от российских разработчиков.





Вверху – количество тетрисов на сексуальную тему не поддается исчислению. Слева – Джиллиан Боннер, порно-звезда и главная героиня игры Riana Rouge.



Конечно, quit – на подходе множество новых игр, уже гораздо более сложных и интересных, чем покер на раздевание, когда через несколько раундов зрителю показывалось текстовое изображение или низкокачественное gif-изображение. С более сложными и производительными компьютерами появились и более качественные секс-игры. Картинки сменились простыми роликами из двух-трех кадров. Стали использоваться полноцветные видеоизображения, распространились продукты подобные Teresa & Vida X, в которых мы играли за опытного фотографа и заставляли сногсшибательных леди выделывать немыслимые па перед камерой.

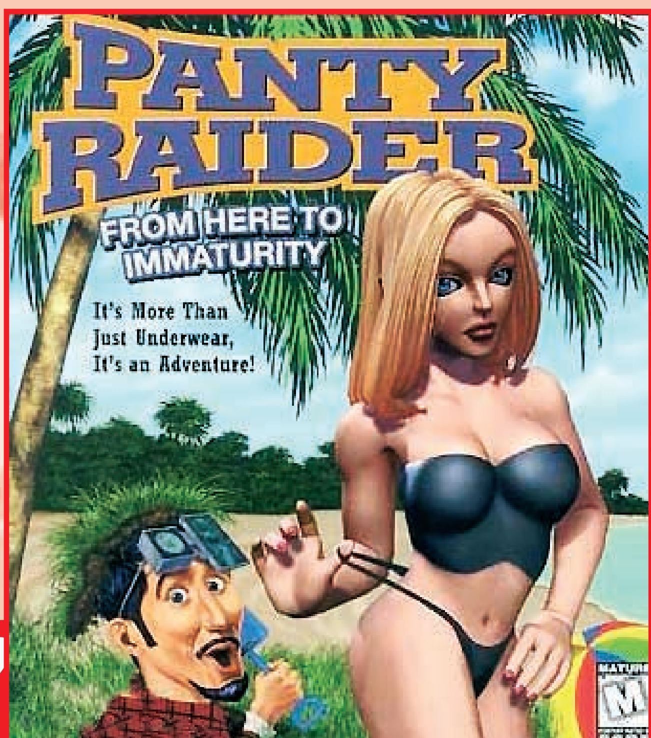
Интернет – мин нет

После повсеместного распространения Интернет, индустрия эротических игр подзакисла. Эротические сайты стали понемногу вытеснять эротические игры. Запретный плод, который нужно было раздеть, ублажить, чтобы затем предаться загадочным виртуальным удовольствиям, стал храниться в избытке на соответствующих серверах. Пока… пока разработчики игр не стали делать игры… ммм… экстравагантными, вот. Как вам, например, космическая база в игре Incubation, когда на игрока набрасываются полчища разъяренных гениталий? Апофеозом этого стиля стал проект Riana Rouge, полноценный видео-квест, с Джиллиан Боннер в главной роли. Сюжет – выжимка из историй болезни пациентов психиатрических клиник. Секретарша спасает свою подругу от инопланетян, в процессе чего раскрывает свой сексуальный потенциал. Много насилия и откровенного животного секса.

Жанры эротических игр: логические и карточные

Премию за интеллект можно получить (в итоге все то же девичье тело), играя в Секстрис, Puzzle, Покер — и даже подкидного дурака.

В итоге она разденется, даже не сомневайтесь.



Наши

Что приятно — в последнее время российские разработчики компьютерных игр стали представлять все больше качественных эротических игр. По крайней мере, можно назвать, как минимум, одну удачную серию: «Рандеву с незнакомкой», компании «Руссобит-М». Отечественный производитель — отечественная тема. Прекрасные незнакомки со славянскими именами, черноморский курорт вместо всем надоевших островов в Тихом океане. Чем не экзотика?

Свежий бриз

Выходит множество новых игр, обо всех и не расскажешь. Часто эротический квест смешивается с другими жанрами, как, например, серия The Wet. Руководить порнокорпорацией — это не в покер на раздевание резаться! Кстати, играть в The Wet действительно интересно, и дело тут совсем не в пикантной теме… Правда, это скорее исключение из правила.

В последнее время в эротических играх происходит процесс, во многом присущий всей современной культуре: жанры размываются. Даже в RPG и играх а-ля «симулятор жизни» стали появляться элементы, которые до сего момента встречались, ну разве

Жанры эротических игр: аркады

Классика. Лучше не придумаешь: линейный сюжет, прекрасная незнакомка. Классика жанра – Immoral Cumbat.



что в суперзапутанных эротических квестах. Взять, к примеру, хотя бы Baldur's Gate. Казалось бы, что может быть невиннее? Но поиграв в роман с одной из членов моей партии, я приложил столько усилий, чтобы героиня не то, чтобы разделась, а хотя бы перестала фыркать при моем приближении, что их вполне хватило бы для обворожения полудюжины азиатских красавиц в каком-нибудь секс-квесте. При этом, заметьте, тактика абсолютно такая же. Пытайтесь угадать настроение «объекта», а, угадав — действуйте.

АВТОРСКИЙ TOP 10 ЭРОТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ PC

1 The Three Sisiers

Хентай. Главный герой — маленький мальчик, Кошики, с ярко выраженными маниакальными склонностями. Вкратце сюжет таков: у Мальчика убивают отца и его усыновляет богатая японская семья. Появляются три сводных сестры и море вопросов. Кто убийца? Как отомстить, что делать? Потрясающие диалоги, очень тонко продуманный сюжет. Ну и, не в последнюю очередь – это Хентай. Что уже хорошо.

2 Пятнашки с Бритни

Ну, люблю я ее, ничего не могу с собой поделать. Несколько плавных движений мышкой, и вот она, красотка Бритни – во всей красе. И ты любишь, хоть и не признаешься. Ничего, когда-нибудь накопим на пластиковую копию. А пока – пятнашки, Puzzle.

3 Leisure Suit Larry

Настоящая Lifestyle-игра. Идеально для своего времени подобрана обстановка. Хит-парад модных шорт и тумбочек. Герой игры очень сильно напоминает Dude («чувака») из фильма «Большой Лебовский».

4 Wet: The Sex Empire («Империя Страсти»)

Несколько номеров назад в СИ уже был опубликован обзор этой игры. Добавить нечего, кроме того, что быть порномагнатом – здорово.

5 Riana Rouge

Бескомпромиссная, сексуальная и безжалостная игра. Секс и насилие – шизофреническая смесь. Отвратительное – обратная сторона обворожительного. Еще очень хороша Джиллиан Боннер.

6 «Рандеву с незнакомкой»

Лучшая отечественная игра на сексуальную тему — что уж там!

7 Incubation

На игрока со всех сторон нападают… кхм… сами увидите. Добавить нечего. Разве что страшно иногда становится. Немного.

8 Sextris

В любом виде и от любого производителя эта игра будет существовать постоянно. Раритет? Новинка? Классика!

9 Panty Raider: From Here to Immaturity

Тоже космическая тема, как и в Riana Rouge. Битвы за нижнее белье должны выиграть земляне.

10 Baffy – the Vampire Slayer

Эротический квест по мотивам одноименного телесериала. Очень стильно и весело.

Теледильдо или наше завтра

Сами сексуальные игры выходят на принципиально новый уровень. Они становятся все более совершенными. Для того, чтобы создать эффект присутствия, разработчики используют самые новые технологии. 3D-движки уже не в счет. Потребитель хочет реальных ощущений от виртуального секса. Получить виртуальный секс «по-настоящему» можно: уже сейчас появились устройства передачи эрогенных стимулов на расстоянии, а также целая наука, изучающая секс в виртуальном пространстве: «теледильдоника». Ожидается настоящий бум в этой области: при помощи нескольких приспособлений можно получить ощущения, близкие к реальным. Хотя, нужно обладать достаточно развитым воображением, чтобы несколько присосок, прилепленных к монитору, или похожий на костюм ныряльщика комбинезон смог заменить реального партнера.



Жанры эротических игр: хентай

Хентай – направление в японской графике и анимации, сборная солянка из насилия, садомазо, фетишизма и манги. Игры хентай — это даже не жанр. Хентай может быть RPG, квестом, аркадой — совершенно неважно чем. Все то же самое, только с порнографическим уклоном. У любителей подобных игр есть свои сайты, свои сетевые сообщества, хентаем обмениваются, как марками. Экспорт хентай-игр, мультфильмов и картинок, по слухам — доходная статья бюджета Восточно-Азиатских стран.

Несмотря на то, что изготовлением хентая занимается множество крупных компаний, самые известные из которых Elf, Be-Yond, Zone — герои игр страшно похожи друг на друга, как и все японцы. Безразмерные глаза – реализация народного японского комплекса.

Ход игры обычно напоминает приключения похотливого неандертальца: увидел, догнал, за волосы, а дальше — сами знаете. В хентае квест – практически галантный век. То есть, сначала еще и разговаривают, хотя это мало кому интересно. В эти игрушки можно играть не только в роли прекрасного секс-терминатора, но и, скажем, юной девушки, попавшей в лесбиянский притон (Fatal Relations, '98, FluX). Тем не менее, цель всегда одна и та же – посмотреть все картинки и ролики. Всегда рисованные, никаких видеосъемок! Только мультики – в ежевечерней детской программе такого не показывают.

Сейчас в мире уже порядка нескольких сотен тысяч пользователей подобных игрушек. Как утверждают изготовители, через несколько лет их технологии «взорвут мир». И, похоже, они правы. Куда приятнее сидеть удобно раскинувшись в кресле, не следя за фигурой, не боясь заразиться венерическими заболеваниями, чем скакать по городу, пытаясь познакомиться с живой подругой. Это ничего, что виртуальная девочка пластиковая, зато в Интернете – настоящая. Полная нега. К тому же, необходимый набор устройств стоит совсем недорого. По обещаниям разработчиков, самый новый суперкостюм для виртуального секса будет стоить не дороже 200 долларов. Подобную «штучку», может себе позволить и клерк, и чуть ли не водитель автобуса. Результат — гарантирован. Для того, чтобы найти партнера, нужно просто зайти в чат. Правда, еще говорить придется самому. А все остальное сделают несколько хитроумных устройств, гарантирующих удовольствие, безопасность, анонимность… А последнее – далеко не самый маловажный момент! END

Мы сердечно благодарим компанию «Руссобит-М», которая предоставила нам свою эротическую линейку игр.

Leisure Suit Larry

МАЛЕНЬКИЙ ГИГАНТ ВИРТУАЛЬНОГО СЕКСА

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru



Когда-то давным-давно Бог создал женщину. Существо получилось своеобразное и забавное. А еще - красивое. Так что за это Творцу следует сказать отдельное большое спасибо. В результате таких операций у всех мужчин наконец-то появилась цель в жизни — бороться и искать, найти и никому не отдавать. Кого? Конечно же, свою женщину! Очевидно, что из всех сексуальных извращений самым странным является целомудрие. Поэтому любой нормальный здоровый мужчина каждое мгновение своей жизни и посвящает этому великому поиску. Причем неважно, состоит мужчина из плоти и крови или из полигонов и пикселей, как, например, культовый герой виртуальных миров Ларри Лаффер — главный персонаж сериала Leisure Suit Larry.

Созданием Ларри мы обязаны не только Богу, но и такому матерому человечищу как **Аль Лоу**. Именно он в 1986 году придумал забавного героя, который уже на протяжении 15 лет находится в поисках великой, чистой и высокой любви. За эти годы господин Лоу стал настоящим гуру в области компьютерно-квестовых развлечений. Именно его пытливому уму принадлежит заслуга создания системы управления с помощью иконок, ответственных за те или иные действия и позволяющих очень просто действовать в весьма виртуальном окружении. В окружении, в котором единственной целью становится поиск любви. Хотя бы минут на пятнадцать.

Ведь на кого было обращать внимание несчастному Ларри на своем рабочем месте? На женщин-программистов? Ха-ха... Еще скажите на морских свинок, которые не имеют отношения ни к морю, ни к свиньям.

Итак, Ларри Лаффер ищет любовь. Как вы думаете, легко это сделать бывшему программисту, решившему порвать со своим компьютерным прошлым и посвятить себя радостям жизни? Легко. Ведь на кого было обращать внимание несчастному Ларри на своем рабочем месте? На женщин-программистов? Ха-ха... Еще скажите на морских свинок, которые не имеют отношения ни к морю, ни к свиньям. Стоит описать хотя бы одну коллегу Ларри. У нее были кривые ноги, длинные руки с кривыми тонкими пальцами, большие глаза навыкате, огромный нос и несуразный рот. Ее можно было бы назвать некрасивой, если бы не улыбка. Она делала ее просто омерзительной! Так что судьба маэстро кодов и кудесника багов была определена: вперед на поиски любви!

Когда-то давным-давно, когда до выхода первой серии Larry, получившей название Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, оставались считанные дни, в голову главному идеологу проекта Аль Лоу пришла гениальная идея. Он вдруг понял, что его игра начисто или, вернее сказать, "наглухо" лишена музыкальной темы. Конечно, это был всего лишь 1987 год. Тогда по уровню развития музыкального слуха компьютеры могли соперничать разве что с лягушками обыкновенными, которым в детстве по ушам проехался косяк медведей. Но Аль был тверд в своем решении завести для первенца заглавную песню. Тем паче, что лишь немногие игры того времени могли похвастаться хоть каким-нибудь музыкальным сопровождением.

1987: Leisure Suit Larry 1: In The Land Of The Lounge Lizards

В первой серии игры вам предоставляется возможность прожить одну ночь Ларри Лаффера. Но ночь непростую. В это темное время суток программист, изголодавшийся по женскому обществу, в котором он, впрочем, никогда не был, изо всех сил старается потерять одну маленькую, но очень противную вещь. Вещь, которой с рождения и до определенного возраста может похвастаться каждый человек. Конечно, речь идет не о брелке с ключами. Но для того, чтобы потерять такой хм... пустячок, неплохо кого-нибудь найти. Желательно альтернативного пола. Если бы Ларри был чуть поумнее, он бы просто попросил у Санта-Клауса список девочек, которые плохо себя вели в течение года. И искать бы никого не пришлось. Но, видимо, сантаклаустрофобия не позволила решиться на такой простой шаг. Поэтому ничего не поделаешь — ищите и обрящете. Ну, и потеряете заодно... Стоит сказать, что сам Аль Лоу тоже чуть было не потерял свое детище вскоре после его появления на свет. Дело в том, что в Калифорнии закомплексованные граждане начали возмущаться по поводу "чересчур





откровенного” содержания Leisure Suit Larry. Причем возмущались они настолько активно, что правительство штата даже попыталось принять закон, запрещающий использовать сексуальные темы в компьютерных играх. К счастью, закон не был одобрен прогрессивными молодыми законодателями, у которых все было спереди. Более того, в 1987 году Leisure Suit Larry завоевал звание Лучший adventure/fantasy RPG, присуждаемое Ассоциацией издателей программного обеспечения. А спустя 4 года игра была переиздана. На это раз она могла уже похвастаться всеми 256-ю цветами VGA-графики, улучшенным звуковым оформлением и, конечно, беззаветной любовью миллионов игроков во всем мире.

1988: Leisure Suit Larry 2: Looking For Love (In Several Wrong Places)

Лишь во второй серии становится понятно, что, помимо любви, на безумства нас вполне успешно толкают жажда власти и мечты о мировом господстве. Конечно, Ларри последние два пункта не интересуют. В отличии от остальных участников представления. Дело в том, что в этой части сериала Аль Лоу отдал день “холодной войне”. Именно поэтому всю игру за Ларри гоняются агенты КГБ, считающие его супер-шпионом. Конечно, романтики здесь поменьше, чем в остальных историях о похождениях программиста-любовника. Причиной такого подхода ко второй серии похождений программиста-любовника является до безобразия политкорректное поведение Лоу. Решив, что и в самом деле по жизни лучше стучать, чем перестукиваться, он постарался не раздражать пуританскую публику и пожилых

Не удивляйтесь, если не найдете на прилавках магазинов четвертую серию игры. Удивляйтесь, если найдете. Дело в том, что Leisure Suit Larry 4 так никогда и не был создан.

конгрессменов и сделал игру гораздо более скромной. Впрочем, даже при таком подходе юмора в ней было предостаточно. Так, например, именно благодаря Leisure Suit Larry 2 усваиваешь на всю жизнь одну прописную истину: никогда не спорь с женщиной, у которой в руках разводной ключ. И на том спасибо.

1989: Leisure Suit Larry 3: In Pursuit Of Pulsating Pectorals

Как говорил знаменитый мультгерой: “Чем дальше в лес, тем толще партизанки”. В Leisure Suit Larry 3, напротив, партизанки становятся стройнее, выше и рельефнее. Впрочем, в основном, все это относится к Петти, с которой Ларри познакомился в конце предыдущей серии. С тех пор мысли нашего обольстителя только о ней. А что? Ведь она умна, красива, талантлива, красива, свободна, красива, общительна. Ну, и красива, конечно. Так что в роли Ларри вам предстоит всеми силами (я надеюсь, вы сами догадаетесь, какими) соблазнить Петти, путешествуя по тропическому островку. В свою очередь, выступая в команде Петти, которая состоит из нее одной,

Был бы Ларри чуть поумнее, он бы просто попросил у Санта-Клауса список девочек, которые плохо себя вели в течение года. И искать бы никого не пришлось. Но, видимо, сантаклаустрофобия не позволила решиться на такой простой шаг.

придется бродить по диким, неприрученным джунглям и разыскивать будущего горе-любовника. Т.е., Ларри. Все правильно, в Leisure Suit Larry 3 вы можете сыграть за обе стороны. Попробуйте. Интересно, за кого играть вам больше понравится? Хотя это и не важно: в любом случае все мысли будут подчинены веселящимся гормонам. Ведь почувствовав приближение свободолюбивых 90-х годов, Аль Лоу вернулся к бесшабашному веселью на почве (или скорее на кровати) отношений между представителями альтернативных полов. Пожалуй, все-таки именно благодаря этому, а вовсе не

...А мы за всем этим наблюдаем. Конечно, при этом не забывая делать Ларри, а заодно и себя, счастливее. Как именно, уточнять не будем — цензура и врожденное чувство такта не позволяют.

обновленному движку, и очень милому музыкальному сопровождению, Leisure Suit Larry 3 сделал сериал еще более популярным. Особенно среди одиноких программистов.

?: Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies?

Не удивляйтесь, если не найдете на прилавках магазинов четвертую серию игры. Удивляйтесь, если найдете. Дело в том, что Leisure Suit Larry 4 так никогда и не был создан. Тому есть масса причин. Самая главная из них: в далеком 1991 году Лоу не удалось реализовать свою мечту о создании многопользовательской он-лайн игры, основанной на Вселенной Leisure Suit Larry. Впрочем, даже такая неудача не смогла остановить гормоны, бушевавшие внутри “отца” Ларри, и он разродился новым творением.

1991: Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does A Little Undercover Work

В очередной серии Ларри продолжает свои похождения. Теперь, по сравнению с первой частью Leisure Suit Larry, ему уже нечего терять. Остается только найти самую сексапильную девушку планеты. Для этого можно знакомиться со всеми барышнями подряд, пугая их фразой: “Девушка, можно я за вас подержусь, а то у меня от вашей красоты ноги подкашиваются?” А можно просто воспользовать-

Итак, господин Лоу откупорил бутылочку своего любимого напитка (*домашнее задание: отгадайте, какого*) и уселся в кресло, настроив приемник на радиостанцию, по которой шел концерт в честь 99-тилетия знаменитого Ирвинга Берлина. После того, как Аль прослушал то ли 784, то ли 902 композицию в исполнении Alexander’s Ragtime Band, его осенило. Нет, он не запустил в осточертевший приемник уже пустой бутылкой своего любимого напитка (*домашнее задание: отгадайте, сколько всего пустых бутылок оказалось у Аля*). Вместо этого он решил написать мелодию, создающую такое же веселое и очень радостное настроение. Аль уселся за фортепиано и за двадцать минут сочинил музыкальную тему Leisure Suit Larry. Собственно, на этом вся работа и закончилась. Создатель Ларри решил не утруждать себя приведением мелодии к идеальному звучанию. Он логично рассудил, что пора бежать за любимым напитком (*домашнее задание: отгадайте, сколько времени занимала пробежка от дома до ларька с любимым напитком*).





Однако несмотря на такое стремление к краткости, Leisure Suit Larry 6 стала первой Ларри-игрой, вышедшей в двух версиях: на дискетах и на компакт-дисках. Первая из них посвящалась главным образом людям, для которых в столовых пишут плакаты: "Когда я ем, я как всегда!" — так как начисто была лишена озвучки. Зато счастливые обладатели CD-версии могли порадоваться голосам профессиональных актеров, озвучивавших персонажей игры. Впрочем, мне кажется, что голоса актрис радовали игроков гораздо больше...

ся скрытыми камерами. Как настоящий Ларри, вы наверняка выберете правильный метод. Ну, а дальше природа подскажет, обсуждать с ней влияние северного сияния на шизофрению у белых медведей или действовать по программе, уже многократно испытанной во время предыдущих приключений. Любопытно, что в данной серии игры вам вновь представится возможность сыграть как за Ларри, так и за Петти. Чем будет заниматься Ларри, вы уже знаете. А Петти будет спасать мир. Странно, правда? А вот и нет! Дело в том, что из-за отсутствия четвертой серии, в пятой части игры, по воле Лоу, герои начинают "новую жизнь", начисто забыв, что же с ними происходило ранее. Впрочем, новая жизнь начинается и для всего сериала в целом. Ведь в Leisure Suit Larry 5 впервые стала использоваться кинематографическая схема развития сюжета — каждый сам за себя. То есть, пока Ларри и Петти занимаются своими делами, злодеи строят свои коварные планы и пытаются их осуществить. А мы за всем этим наблюдаем. Конечно, при этом не забывая делать Ларри, а заодно и себя, счастливее. Как именно, уточнять не будем — цензура и врожденное чувство такта не позволяют...

1993: Leisure Suit Larry 6: Shape Up, or Slip Out

Пожалуй, эта часть игры может показаться немного интереснее предыдущей. Немного — это значит в шесть раз. Дело в том, что в новой серии разработчики во главе с Лоу избавились от Петти, пригласив ей на смену шесть роскошных красоток. Вместе с ними Ларри предстоит провести целую неделю на курорте Costa Lotta. Разумеется, на курорты все нормальные девушки приезжают в гордом одиночестве лишь для того, чтобы наконец-то избавиться от этого противного ощущения. Но к каждой, конечно, нужен индивидуальный подход. До свободной любви они, к сожалению, не доросли. Поэтому торопитесь — у вас есть всего одна неделя и целых шесть женщин! Эта спешка вам ничего не напоминает? Правильно! Leisure Suit Larry 6 имеет очень много общего с первой и третью частями сериала. Ведь вместо того, чтобы искать большое и светлое чувство (а для этого это большое еще нужно, как минимум, вымыть), он посвящает себя поискам коротких, но бурных ощущений.

1997: Leisure Suit Larry 7: Love For Sail

На сегодняшний день это последний эпизод приключений Ларри. На протяжении предыдущих серий он постепенно превращался из наивного программиста в настоящего мачо. Пожалуй, Leisure Suit Larry 7 вобрала в себя все самое лучшее, теплое, мягкое, третьего размера, что только могло было быть в предыдущих играх. Вы слышите? Нет! Не то! Хватит слушать шум гормонов в ушах! Прислушайтесь к шуму ветра. Он уже наполняет паруса и зовет вас в путешествие по морю любви. Так вперед! Только смотрите, насморк во время плаванья не подхватите. Хотя, наверняка не подхватите. Ведь с технологической точки зрения Leisure Suit Larry 7 является наиболее продвинутой игрой сериала, а в такой среде микробы не живут. И даже не размножаются, несмотря на общий настрой проекта. До сих пор графическое оформление седьмого мужского похода Ларри является одним из лучших в жанре. А музыкальное сопровождение игры вполне может конкурировать со сказочными сиренами, ибо заставляет забыть обо всем на свете. Кроме гормонов, разумеется. Впрочем, мы о них и так никогда не забываем...

Разве мог Аль Лоу знать, что за 15 лет его песенку услышат миллионы игроков во всем мире? Не мог. Иначе постарался бы как-нибудь изменить мелодию, дабы сделать ее менее запоминающейся. По крайней мере, об этом он нам лично признался, когда во время интервью в его дом стал ломиться очередной маньяк, горящий желанием расплаты за то, что музыкальная темка вертится в его голове уже много-много лет.

К сожалению, нам пока ничего неизвестно о том, выйдет ли когда-нибудь Leisure Suit Larry 8. Но ведь тема поиска любви вечна. И Аль Лоу, создавший Ларри, уверен, что у того хватит сил и здоровья еще не на один десяток приключений. А уж в том, что их не надо долго искать, сомневаться не приходится. Ведь, как известно, вечная любовь отличается от каприза тем, что второй длится несколько дольше.

END



Так менялся облик главного героя. Ларри, как персонаж, окончательно сформировался где-то к пятой части сериала.


JETWAY
БРОСЬ ВЫЗОВ НЕВЫПОЛНИМОЙ МИССИИ!
БРОСЬ ВЫЗОВ СКОРОСТИ!
Каковы особенности материнских плат
Jetway P4 845DBA / 845DBAL ?
845DBA / 845DBAL
• Чипсет Intel 845D / Socket 478, поддержка 400MHz FSB
• Поддержка 2x DDR 266
• Встроенная сеть RT8100BL (845DBAL) и звук AC97'
• Трехфазный стабилизатор цепи питания процессора
• Восстановление утерянных данных утилитой Recovery Genius
• Наличие 5x PCI, 1x CNR и 1xAGP, 4x USB
• Мониторинг CPU, температуры и напряжения системы, скорости вращения вентилятора
S450/ S450L
• Чипсет SIS 650 / Socket 478, поддержка 400MHz FSB
• Поддержка 2x DDR 266
• Встроенный 256–бит 3D видеоадаптер на базе SiS 315
• Трехфазный стабилизатор цепи питания процессора
• Встроенная сеть PHY (S450L) и звук AC97'
• Восстановление утерянных данных утилитой Recovery Genius
• Наличие 3x PCI, 1x CNR и 1xAGP, 6x USB
• Мониторинг CPU, температуры и напряжения системы, скорости вращения вентилятора
TFT LCD MONITOR
High resolution TFT
VGA CARD
n-Vidia Geforce2, 3, M64
SIS 315, ATI Radeon
FAX/MODEM
Internal, External
USB modems
JETWAY INFORMATION CO., LTD.
www.jetway.com.tw
Distributor in Moscow
Atlantic Computers
Tel: 095-240-2097
AXIOMA
ELKO GROUP
ELKO Msc, tel:(095)234-9939 Distributor in Moscow
ELKO SPb, tel:(812)320-6336 Distributor in St.Petersburg
Alpha Computers S-Peterburg (812) 320-80-80
RIM S-Peterburg (812) 327-20-20
TRIVIUM S-Peterburg (812) 327-79-77
Kvesta Novosibirsk (3832) 33-24-07
Formoza Ekaterinburg (3432) 59-18-68
TechnoGroup Ekaterinburg (3432) 75-65-66
NTP VTI Omsk (3812) 23-33-77
Visl Computer Moscow (095) 159-40-01
JETWAY



Олег Коровин
korovin@gameland.ru
при участии Дмитрия Эстрина
estrin@gameland.ru

Generation NeXXXt выбирает

Дань моды или сублимированный юмор разработчиков? Хитрый ход маркетологов или реальная потребность толпы? С чего все начиналось и в каком направлении движется сейчас? Сразу оговоримся, речь пойдет о вполне обычных, не сексуально ориентированных или порнографических играх. С последними, в общем, все и так понятно. То ли дело – обычные игры…

Если бы во времена Фрейда были компьютерные игры, возможно, мы начали бы статью с какой-нибудь парадоксальной цитаты из его сочинений. Лучшего способа эпатировать публику не придумаешь. Однако наша конечная цель куда благороднее эпатажа. Вместе с вами мы попробуем разобраться в непростой, хотя, как ни странно, не такой уж деликатной теме – эротизме в играх. Что это?

ЭТО было всегда

Если вы думаете, что эротические элементы в играх появились относительно недавно, вместе с Ларой Крофт и ее боевыми подругами, то спешу вас обрадовать - вы ошибаетесь. Даже на заре эры интерактивных развлечений игры были не такой уж невинной забавой, как принято считать. Туманные полунамеки в текстовых квестах и недвусмысленные пошлости в ASCII графике – это, конечно, не так интересно, а вот, например, в бородатом 1988 году на свет появилась игра **Defender of the Crown**, пошаговая

"Ну, держитесь!" - зловеще бормотал я, предвкушая славные победы на любовных фронтах, возможные благодаря "правильному" выбору изначальных умений. Но разработчики оказались хитрее. В финале игры, не понимая, как такое могло произойти (без шуток!), я обнаружил у себя в графе репутации запись "You fk everyting that walks on two legs". Очень мило.**

стратегия, причем сравнительно необычная по сегодняшним меркам. Жанр, казалось бы, весьма далекий от амурных дел. Но есть в игре эпизод, где наш герой, отважный и благородный рыцарь, спасает какую-то там принцессу (необязательный квест, кстати говоря). Наградой за спасение становится не только графство, которое посулил за спасение дочери титулованный отец, но и анимационный ролик. В принципе, ничего необычного - с плеч принцессы медленно сползает платье, но зато как эффектно! Публика в восторге!

Вообще принцесс мы спасать любили и занимались этим раньше чуть ли не постоянно, в каждом втором платформере. Вспомните хотя бы долгие часы, проведенные за **Mario** или **Prince of Persia**. Причем, в играх не было ни одного намека на пошлость. Непосредственное спасение происходило предельно целомудренно, глуповатый диалог под романтическую музыку - и все. Собственно, раньше даже предположить, что может быть иначе, мы не могли. И, что характерно, не предполагали. Спасение принцесс в те времена было лишь доброй традицией, не более того.

Немалую роль в продвижении эротизма в широкие массы и последующей феминизации (или наоборот?) игр сыграли квесты от компании Sierra. Именно эта компания одна из первых относительно серьезно отнеслась к проблему взаимоотношения полов в игре **Gabriel Knight: Sins of Fathers**. За окном 1993 год, и нам уже позволено играть не только за Габриэля, но и за его подружку - очаровательную Грейс. Самое интересное в сериале - это отношения двух главных персонажей. Герои явно неравнодушны друг к другу, но каждый больше огня боится, что другой об этом узнает. До чего похоже на X-Files! Временами нерешительность сладкой парочки действовала на нервы, но Sierra уже тогда догадалась, что игра героев в любовные салочки способна держать человека в напряжении вплоть до самой развязки. Если таковая вообще будет.



Грейс из Gabriel Knight в своей видеоипостаси.

С наступлением эпохи multimedia разработчики окончательно раскрепостились. Может быть, потому, что игры, по крайней мере, внешне совершенно не ассоциировались с детской аудиторией и представлялись более взрослыми... В большинстве случаев все ограничивалось коротенькими эротическими мини-вставками. Почти



Duke Nuke'em со своей боевой подругой.

Сексуальная тематика через край била и в Planescape: Torment. Количество куртизанок на единицу игровой площади было просто фантастическим. Однако если главный герой отправлялся вместе с жрицей любви заниматься плотскими утехами, игра сразу заканчивалась. Дескать, предал свою возлюбленную, господин Безымянный. Оригинально и весело...



Постельная сцена в Phantasmagoria.

всегда они оказывались к месту. Вспоминается, например, **7th Guest** от команды Trilobyte. Характерные ахи-охи-вздохи при «рассматривании» одного из зеркал в доме, заселенном привидениями, были, как минимум, забавны.

А потом пришла **Phantasmagoria** от все той же Sierra. Это был последний этап, предшествовавший окончательному воцарению представительниц прекрасного пола в качестве центральных персонажей в играх жанра adventure. Итак, в главной роли **Phantasmagoria** - девушка, а не какой-нибудь очередной супергерой. Но это еще полдела. В игре, занимавшей целых 7 CD, оказалось множество достаточно откровенных сцен. В принципе, их наличие закономерно, ибо сложно говорить о сугубо платонических отношениях между молодыми супругами, одиноко живущими в замке. Примечательно то, что **Phantasmagoria** удивляла обилием насилия, причем, по большому счету насилия бессмысленного. Судя по всему, разработчики руководствовались девизом: «Если уж делать игру для взрослых, то такую!.. И чтобы только для взрослых!». **Phantasmagoria** - одна из сравнительно немногих игр, где надпись на коробке "18+" оправдана полностью. Сцена в ванной, где главную героиню практически изнасиловал ее муж, запоминалась надолго. Особенно представителям младшей аудитории...

Из представителей 3D action'ов логично было бы вспомнить **Duke Nukem 3D**. Солдафонский юмор и «пацанское» поведение главного героя было воспринято едва ли не как эстетическая революция в индустрии. Обилие стриптизерш, обнажавших грудь, лишь только Дюк лихо протягивал им баксы, поражало воображение. Интересно то, что после сего бесхитростного процесса существовала возможность пристрелить полуобнаженную красотку, которая разлеталась на кровавые ошметки и пресловутые баксы. Короче, чиста прикольна.

Мисс консексуальность

Все перевернул **Tomb Raider**. Именно после его появления на рынке стали продаваться игры, в которые надо играть не только (а может и не столько) ради игрового процесса, сколько ради того чтобы любоваться полигональными формами главной героини. Идея

Полткорректно раздетая Лара Крофт из Tomb Raider.



Есть в игре один эпизод, где наш герой, отважный и благородный рыцарь, спасает какую-то там принцессу. Настоящей наградой за спасение становится не графство, которое посулил за возвращение дочери титулованный отец, а видеоролик (если это можно так назвать), где нашему удивленному взору предстает принцесса... с плеч которой медленно сползает платье!

сделать центральным персонажем девушку и закрутить все действо вокруг нее, а не какого-то там сюжета, лежала на поверхности. Но раз уж Core Design вместе с Eidos первыми ее реализовали, то и все лавры им. На PC едва ли найдется персонаж, который смог бы обогнать Лару Крофт по известности и популярности в народных массах.

Первые две части сериала (наиболее удачные) разогрели интерес к молодой и очаровательной расхитительнице гробниц настолько, что он не угасает до сих пор. Сделано это было мастерски. "Пятая точка" Лары приковывала к себе взгляд подрастающего поколения, который поднимался выше, только если камера описывала изящный пируэт и демонстрировала бюст



Julie Strain из Heavy Metal F.A.K.K. 2.

героини. И, что замечательно, последний от сериала к сериалу становился все больше и больше. Закономерность тут простая - снижение популярности игры компенсируется увеличением пышности форм. Звуки, издаваемые главной героиней в момент врезания в стены, лишь дополняли общую атмосферу. При этом игра оставалась предельно целомудренной. А как же иначе? Игра ведь вообще-то для тинов. Характерен последний видеоролик **Tomb Raider 2**, чей сюжет достоин отдельного описания. Лара небрежной походкой идет к душевой кабинке, собираясь раздеться прямо глазах у счастливой публики, собравшейся перед монитором. И, разумеется, не раздевается. Разочарованные тины пишут письма в Core Design, а самые предприимчивые создают специальный патч, раздевающий Лару в самой игре.

За **Tomb Raider** последовали и остальные - **Drakan, Oni, Heavy Metal F.A.K.K. 2...** Все эти игры объединяло три вещи: жанр, вид от третьего лица и представительница слабого пола в главной роли. Особенно постарался небезызвестный **Levelord в Heavy Metal F.A.K.K. 2.**, о котором мы расскажем чуть позже.

Серьезно о серьезном

Ну, ладно **Tomb Raider**. Все-таки игра довольно "легкомысленная", ей такие глупости позволительны. Но вот ведь незадача - даже в самых серьезных проектах мы сталкиваемся с вольностями сексуального характера. Скажем, **Fallout**. Мало того, что культовость этой RPG создает ореол солидности, так ведь этому способствует и сюжет: постапокалиптический мир, загнивающее человечество, находящееся в начале тоннеля, в конце которого уже виден свет... Ан нет, извольте. При генерации персонажа среди прочих нам предлагается скилл под названием "камасутра". "Ну, держитесь!" - зловеще бормотал я, предвкушая славные победы на любовных фронтах, возможные благодаря "правильному" выбору изначальных умений. Но разработчики оказались хитрее. Серьезность - серьезностью, но отдыхать тоже надо. В финале игры, не понимая, как такое могло произойти (без шуток!), я обнаружил у себя в графе репутации запись "*You f**k everyting that walks on two legs*". Очень мило.

Ребята из Quantic Dream, стремясь к максимальной степени реализма в Omikron, справедливо решили, что настоящий город не может существовать без стриптиз-баров, секс-шопов, эротических клубов. Еще одна возможность окунуться в мир порока для тех, кого в силу возрастной дискриминации не пускают в подобные заведения.



Традиционно ориентированные герои Hot Date.

После такого финта **Fallout 2** воспринимался гораздо легче. Разработчики щедро разбросали по игровому миру бордели и частные дома, где можно со вкусом и смаком отдохнуть после праведных сражений. Причем бесплатные любовные приключения почти всегда заканчивались какими-нибудь неприятностями. История с мамой и дочкой, которые после бурного времяпрепровождения с нашим протеже выдали код от сейфа, - исключение. Куда более подходящий пример - съемка в порнофильме, после которого у героя все болит и ноет, а в кармане лежат жалкие гроши. Или еще кадр - отец застает нашего молодца в компании со... своим сыном, после чего, рыкнув "попались, голубчики!" отправляет парочку... Нет, друзья, не угадали. Совсем не туда, а под венец!!! Без комментариев. Ну, а те, кто пытался померяться силами с супермутантом в армреслинге и проиграл, вряд ли смогут забыть то, что сотворила с героем мускулистая жертва радиации. Назвать после этого супермутанта извращенцем, все равно, что Джека Потрошителя - шалуном.

Рай для грешников

Весьма показательны в плане нашего рассказа проекты, к которым приложил свою руку небезызвестный Levelord. Чтобы оценить пристрастия и увлечения этой культовой личности, достаточно зайти на сайт www.levelord.com. У вас сразу отпадет вопрос, почему игры, к которым мэтр имеет отношение, получаются именно такими, какими они получаются.

Sin. Формально - это просто 3D action с некоторыми весьма интересными для своего времени новациями и чудовищно долго загружающимися уровнями. А кроме того, история несчастного полицейского, злейшим врагом которого судьба сделала женщину. И естественно, этот самый несчастный полицейский к ней неравнодушен. Элексис - само воплощение греха и разврата. Масса откровенных и местами, надо признаться, безвкусных сцен многих забавляла.

Еще больше рука Levelord'а чувствуется в **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Здесь внимание приковывала даже не столько полураздетая красотка в главной роли, сколько безумно экстравагантные уровни. Ответственность за их создание целиком лежит на Levelord'е - да и кто бы еще смог додуматься использовать в качестве стройматериала для стены здания изящные гипсовые груди?

Но, конечно же, основную долю популярности игра-от-грешников-для-грешников получила благодаря незабвенной Джулии Стрейн. Кто такая? Звезда Penthouse и десятков фильмов категории B, жена Кевина Истмана – создателя одноименных с игрой комиксов, а также «Черепашек-ниндзя». Пышногрудая красавица грозно и во всеуслышание пообещала надрать задницу Ларе Крофт. Все дружно испугались, но ничего страшного не произошло. О **Heavy Metal F.A.K.K. 2** куда интереснее было писать, читать и говорить, чем играть.

Куда смотрит ESRB?

Своеобразным апогеем проявления сексуальности в играх можно считать сериал **The Sims**, а особенно последнюю его инкарнацию **The Sims: Hot Date**. Если остальные разработчики показывают нам то, что подпадает под определение "элементы эротики", то Maxis, недолго думая, решили продемонстрировать всем с экрана монитора, как ЭТО бывает у людей на самом деле. Нет, формально никакой порнографии нет. Но все происходящее настолько прозрачно, что даже ребенок поймет, на что ему намекают.

Итак, создаем обычную шведскую семью: Keks Hotdater, Drewha Hotdater и Lenok Hotdater. Разлад между членами семейства наметился сразу. Несмотря на все усилия Кекса, Ленок оставалась к нему равнодушной, явно отдавая предпочтение Дрюхе. Тот же был холоден и черств. В результате отношения в семье были весьма натянутыми, особенно между мужчинами. Настоящее мучение начиналось ночью. Кроватей в доме всего две (зато каких - два шикарных двуспальных ложа!), одну из которых неизменно занимал Дрюха, а Ленок с Кексом ложиться в одну койку отказывалась напрочь. От недосыпания легче не становилось никому.

Phantasmagoria - одна из сравнительно немногих игр, где надпись на коробке "18+" полностью оправдана. Сцена в ванной, где главную героиню практически изнасиловал ее муж, запоминается надолго.

И вот в один прекрасный день, пока мужчины были в отъезде, случился на кухне пожар. Пожарные, как водится, вовремя не подоспели, и Ленок во цвете лет покинула этот мир, пытаясь погасить огонь. Ребята были безутешны, но, в конце концов, смирились, что тарелки мыть теперь некому, и зажили новой жизнью. Прекратились их склоки, в доме стали появляться соседские девушки (по большей части замужние), готовые в буквальном смысле на все. Безотказность этих легкомысленных особ доходила до того, что, проведя романтический ужин дома с Дрюхой, дама могла тем же вечером отправиться в центр гулять с Кексом. Но главное - все были довольны. Отношения между мужчинами стали налаживаться. Дружба Дрюхи и Кекса даже начала принимать угрожающий оборот. В один прекрасный день я увидел их вместе в ванной. Двоих мужиков в одной ванной (там же присутствовала дама, на которую они не обращали никакого внимания). Такое вот тихое семейное счастье.



Joy из Shenmue II.

На пропаганду гомосексуальных отношений, может, и не тянет, но впечатления остаются крайне странные. Все это ведь продается под рейтингом Teen. А если учесть, что даже в США продавцы далеко не так законопослушны, как хотелось бы властям, игра, предназначенная для лиц в возрасте от 13 и старше, попадет и в руки детей младшего школьного возраста...

Титаны тоже люди

В стороне от общего процесса не остались даже такие столпы игростроения, как Lionhead Studios во главе с живой легендой Питером Молине. Разработчики решили выпустить add-on к **Black & White** под названием **Creature Isle**, где игроку нужно устраивать личную жизнь своего титана. То есть формально это называется "тест на отцовство" - как наша зверюга проявит себя, когда ей придется заботиться о приемном сыне. Но реально мы займемся несколько иным делом, а именно - будем заводить дружбу с красавицей-недотрогой Евой, за которой ухлестывают все половозрелые титаны острова. А когда сердце дамы растает, и она поймет, что наш титан и есть самец ее мечты, вот тогда... В **Creature Isle** эротические элементы оказались, по крайней мере, оригинальны.

Один из самых эротичных сериалов - Dead or Alive. Здесь вам и покачивающиеся при движении бюсты (на этом надо было сконцентрировать внимание читателя – ведь это главное), и разрезы на платьях девушек выше талии, и арены, на которых обязательно найдется место, где ветер задерет это платье выше головы. Dead or Alive 3 дошел до того, что в видеоролике нам показали обнаженную Christie - с ног до головы! Бурные и не смолкающие овации.

Японский пирог

Если вы считаете, что японские игрушки не заходят дальше милых романтических историй (в которых даже поцелуев-то нет) в духе **Shenmue**, то снова спешу вас обрадовать. Даже всеми любимая и уважаемая **Final Fantasy** далеко не безгрешна. Например, в седьмой части есть эпизод, где Клауд, переодевшись в девушку, отправляется с подругой к одному мафиози. И если до этого вы хорошо себя проявили, страстный мачо воспылает любовью к главному герою. А дальше - это уж вам не **Fallout**... Нельзя не вспомнить и о **Sakura Wars**, где игрок - единственный мужчина в боевом подразделении, окруженный толпой очаровательных девушек. В таких условиях нам предстоит сделать мучительный выбор, с кем же из них в конце концов остаться. А так не хочется выбирать — точнее, хочется выбрать всех и по возможности сразу!

А теперь о главном. Японцы делают игры на PC. Но по большей части амурно ориентированные, потому что другие в Стране восходящего солнца будут продаваться исключительно плохо. Типичный пример - True Love. Игра пропагандирует образ жизни a la American Pie, только с восточным колоритом - ходим в школу, кадрим девчонок, пытаемся выбрать из них свою истинную любовь, "перепробовав" их всех по очереди. На самом деле это hentai (или, проще говоря, анимеэротика), но вся прелесть подобных продуктов (среди которых есть и находящиеся в рамках цензуры) - это розово-романтический налет. Можно также вспомнить о бесконечных симуляторах знакомств, вроде **Tokimeki Memorial**.

Что-то будет

Сами по себе эротические элементы в играх нельзя назвать ни хорошими, ни плохими. Все зависит от каждого конкретного случая, от их уместности и вкуса разработчиков. Золотую середину между ханжеством и пошлостью найти не просто, но многим все же это удается. Да если разобраться, то проблема вовсе не в разработчиках. Проблема в публике. Если успех игры определяет размер бюста главной героини, то нам остается только порадоваться за столь интересные тенденции в индустрии. Впрочем, нас не покидает уверенность в том, что разработчики сами понимают, что потакание плохим вкусам может закончиться крайне плачевно для всех. К тому же, есть и интересные направления, связанные с эротическим украшательством в играх. Главное здесь, как и везде, впрочем, юмор. Но о нем в следующий раз...

XXX



Победительница конкурса "Мисс бюст Dead or Alive"

БОЛЬШАЯ ВОСЬМЕРКА

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Февраль выдался, согласитесь, весьма дождливым и противным. И пока мы любовались на грязный полурастаявший снег, восемь наиболее перспективных игровых проектов российской компании Руссобит-М собирались в командировку. Куда бы вы могли подумать? Во Францию, в Канны, на выставку интерактивных развлечений MILIA 2002. Дабы не обделить нашу аудиторию информацией о новых проектах, мы перехватили разработчиков прямо в аэропорту и под страхом жестокой расправы выпытали у них информацию, предназначенную для буржуйских заграниц. Так что — внимайте. Абсолютно эксклюзивные материалы о наиболее перспективных российских проектах компании Руссобит-М. Большая восьмерка.

Дополнительная информация: http://www.russobit-m.ru/

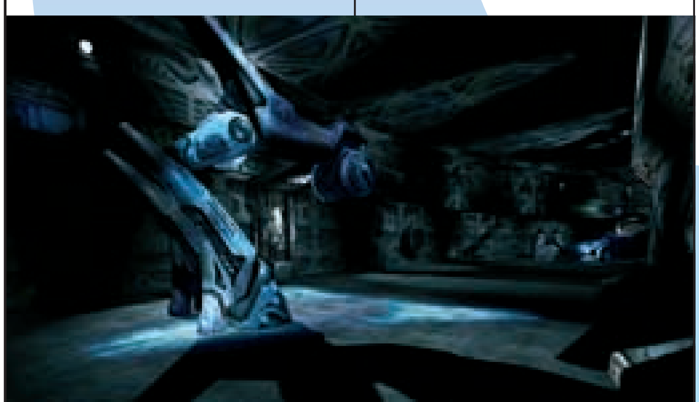
Burut

Компания **Бурут СТ** была основана в октябре 1999. Первым проектом молодой команды стала сделанная буквально за год ролевая игра "**Златогорье**", принесшая ей известность и всесторонний респект со стороны игровых разработчиков нашей страны. Благодаря этой игре компания получила возможность переехать в новый офис в центре родного Воронежа, оборудованный мощными современными компьютерами. На данный момент весь штат компании численностью 31 человек работает над двумя игровыми проектами — FPS "**Kreed**" и продолжением "**Златогорья**".

Kreed

Этот проект уже успел обрасти многочисленными слухами и сплетнями. Виной тому — фантастические скриншоты и ролики из игры, которые порой заставляют усомниться в происхождении этих картинок... Могу вас заверить: то, что вы видите на скриншотах — наиреальнейшие кадры из **Kreed**.

Сами разработчики определяют игру как "максимально реалистичный интерактивный 3D-шутер". Упор делается на достоверность происходящего на экране, чему, кстати, не мешает запредельно фантастический антураж игрового мира **Kreed**. Графический движок игры использует самые последние нововведения DirectX и передовых 3D-ускорителей, обогащенные собственными чертовски зрелищными эффектами. Что такое реалистичность по-"Бурутовски"? Во-первых, самая красивая вода из всех виденных мной в компьютерных играх — она не только течет и демонстрирует положенную ей рябь и волны, но и честно отражает все, что находится рядом. Второй графический конек **Kreed** — освещение и все, что с ним связано, в частности, тени. Наконец-то мы видим честный их просчет, причем, при нескольких источниках света мы наблюдаем одновременно несколько теней, проецируемых под разными углами. Подобные, казалось бы, очевидные вещи создают ошеломляющий эффект.



Освещение и тени – главный козырь графического движка Kreed. Восхищает также оригинальный дизайн.

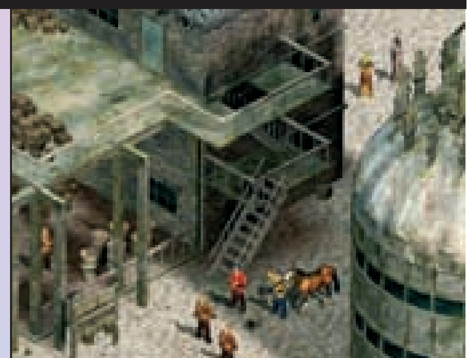
В дополнение к великолепной графике, **Kreed** обладает внушительным сюжетом (можно хоть отдельной книгой издавать), нетривиальным AI (действия всех персонажей будут координироваться единым super-AI) и целой кучей режимов многопользовательской игры, в том числе и фирменных "от **Бурута**". Выход игры планируется на конец 2002 года.

GoldenLand

GoldenLand — продолжение небезызвестного "**Златогорья**", дебютного проекта «**Бурута**». Ребята явно решили создавать вторую часть по экспансивному принципу: больше персонажей, больше места на карте, больше оружия, короче, больше всего. И, в общем-то, никто не говорит, что это есть нехорошо. Это есть очень даже неплохо...

Вместо одного игрового мира **GoldenLand** предложит нам целых четыре: уже знакомое фэнам первой части игры Златогорье, суровый холодный мир амазонок Альберия, восточно-красочный ("*Слюшай, дешево халва*") Марвия и гномо-варварский горный мир Турберн. В основу сюжета **GoldenLand** заложено противостояние Светлых и Темных сил, перекочевавшее из "**Златогорья**", и сражаться придется с недопобежденным в первой части злостным демоном Драх-Шу.

Графический движок пережил серьезную реконструкцию. **GoldenLand** полностью избавлен



Постройки сравнительно сложны в архитектурном плане, радует, в частности, многоэтажность зданий.

от двумерных тайлов и делается по собственной бурутовской технологии — которая, кстати, позволит нормально играть даже на не самых мощных компьютерах. Воспевать лишние дифирамбы графике не нужно — о ее качестве прекрасно говорят скриншоты. Стоит лишь добавить, что в финальном варианте нас ждет куча спецэффектов, погодные условия, кровь, искры и визуализатор заклинаний, значительно улучшенный со времен первой части игры.

Боевая система реализована походовым режимом. Нововведения — конструирование серий ударов, эдаких "комбо", и нанесение прицельных ударов по противнику. С сюжетом также все в порядке: концовок обещается море, причем каждое действие игрока будет влиять на дальнейший ход событий. Таким образом, бурутовцы обещают возможность выработки собственного "стиля" игры. Ребята планируют закончить игру в IV квартале 2002 года.

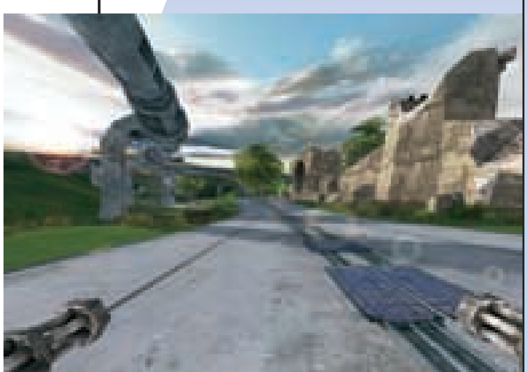
GSC Game World

Компания **GSC Game World** была основана в 1995 году в Киеве первоначальным составом из 5 человек. До 1997 года **GSC** занималась разработкой мультимедиа-энциклопедий, обучающих программ и локализаций. С 1997 года компания вплотную приступила к разработке компьютерных игр — ее первым игровым проектом стал небезызвестный **Warcraft 2000,** неофициальный add-on к **Warcraft II**. На сегодняшний день самыми известными проектами **GSC** являются "**Казаки: Европейские войны**" и **Venom**. Нынешний штат компании численностью 60 человек трудится над четырьмя новыми игровыми проектами.

Hoverace

Сами разработчики определяют **Hoverace** не иначе как arcade combat racing. Ключевое слово здесь — arcade. **Hoverace** — аркада чистейшей воды, чего ничуть не стесняются (наоборот — гордятся) ребята из **GSC**.

Итак, **Hoverace** — это аркадные боевые гонки. В доказательство данного определения разработчики обещают упрощенное до четырех-пяти кнопок управление, кучу разных бонусов, набор очков, апгрейд и прочие аркадные заморочки. Боевыми гонки названы в честь того, что соперников и сами трассы можно крушить из целого арсенала оружия (пулеметы, лазеры, самонаводящиеся ракеты, мортиры и... минная установка!). Передвигаться мы будем на ховеркрафтах, то есть машинах на гравитационной подушке. Таким вот элегантным образом **GSC** оградили себя от тяжкого груза колесной физики. Предусмотрено пять типов ховеркрафтов: байки, скауты, спортивные, полицейские и военные. На каждый тип приходится по три модифика-



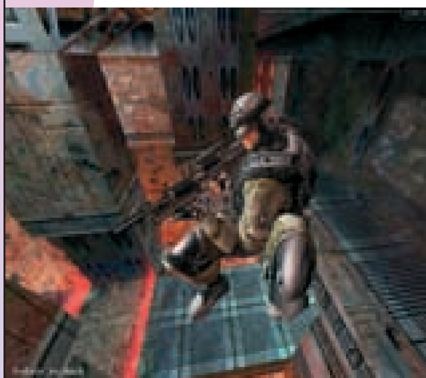
Для гоночных аркад подобные изыски архитектуры — похвальная редкость.

ции — легкая, средняя и тяжелая. Не отягощенная сюжетом, игра предоставляет нам четыре игровых мира: городской, северно-заполярный, равнинный и пустынный. Кстати говоря, никто не собирается заставлять нас ехать строго по дороге: срезать повороты и объезжать препятствия можно будет сколько душе угодно.

Графика в игре отличная, самая что ни на есть аркадная, даже чуть лучше. Обратите внимание на стильную размытость дороги — так действует фирменная технология motion blur'a. Игровой мир будет весьма детальным, объекты и поверхности вблизи выглядят чертовски реалистично, что даже для современных аркадных гонок — редкость. В общем, подход **GSC** к игрушке самый что ни на есть серьезный. Поклонникам жанра взять на заметку, однозначно.

Firestarter

Скажите, много ли можно еще выжать из уже порядком набившего оскомину жанра



Весьма кинематографичный кадр, не так ли?

arcade FPS? Казалось бы, не очень. К счастью, разработчики из **GSC** не разделяют распространенное мнение: их **Firestarter** просто-таки кишит новыми идеями.

Сюжет игры аркаден: герой попадает в ловушку сошедшего с ума игрового автомата виртуальной реальности. Чтобы выжить, ему нужно пройти всю игру по измененным правилам. Вот эти самые "измененные правила" добавляют игре особый шарм.

В процессе прохождения мы будем "прокачивать" различные параметры персонажа — жизнь, броня, скорость, спецнавыки и т.п. Перед началом игры нам будет предложено выбрать представителя одного из доступных классов — одним словом, повальная мода на RPG-элементы не прошла мимо **Firestarter**. Также девелоперы обещают некоторые уникальные особенности геймплея. Одной из них будет time jump, позволяющий возвращаться в прошлое на небольшие интервалы времени.

Стоит упомянуть также и о нетривиальном AI. В стане монстров будет царить иерархия — одни монстры будут подчиняться другим, действия же всех монстров будут координироваться групповым интеллектом. Истреблять гадов мы будем из 10 видов оружия, среди которых дисковая пила и шотган (привет, Doom!), автомат, вулкан и несколько видов инструментов смерти, не имеющих (пока?) реальных прототипов. Кстати, в многопользовательском режиме мы сможем играть на стороне монстров.

Графический движок будет сочным и весьма требовательным к железу. Разработчики ориентируются на работу с 3D-акселераторами последнего поколения — GeForce 3/Radeon 8500. Вовсю будут задействованы пиксельные shader'ы, объемные текстуры и прочие новейшие эффекты. К концу 2002 года каждый фанат жанра обязан запастись соответствующим железом, ибо **Firestarter** к тому времени уже появится на прилавках.

X-Ray

Определенно, самый загадочный проект **GSC** на сегодняшний день. Игра находится в начальной стадии разработки, но кое-какие интереснейшие подробности о ней стали известны нам уже сейчас.

Во-первых, концепция **X-Ray** навеяна фантастической повестью братьев Стругацких "*Пикник на обочине*". Так что следует ожидать сильного и порядком "закрученного" сюжета.

Во-вторых, в игре будет применен уникальный графический движок, использующий все возможности 3D-ускорителей последнего поколения. Каждая карта сможет совмещать как закрытые, так и огромные открытые пространства без ущерба для драгоценных fps. Благодаря тотальной оптимизации и мощной системе определения видимости, движок сможет отображать 100 тысяч полигонов при устойчивых 60 кадрах в секунду, да еще и не на самой мощной конфигурации. Повсеместно будут использоваться "детальные" текстуры, позволяющие отображать крайне реалистичные естественные поверхности. Для отрисовки правдоподобной травы, камней и прочих природных объектов будет применена специальная технология. Плюс к этому — несколько видов освещения и динамические тени...



Звание "лучшая игровая растительность". Пока заочно.

Но настоящей гордостью разработчиков **X-Ray** являются "компьютерные игроки" (монстрами их назвать язык не поворачивается). Они обладают виртуальными слухом и зрением и прислушиваются к командному AI. Разработчики обещают, что "боты" будут очень сильными как противниками, так и союзниками. Также они умеют обучаться в процессе игры и способны предугадывать вражеские действия. В игре сможет участвовать одновременно до ста ботов. Игровое же оружие будет сделано по образу и подобию настоящего, в том числе, того, что еще находится в разработке.

Нет слов, крайне интересный проект. Наш ответ потомкам Counter Strike'а. Появится игра, увы, лишь во II квартале 2003 года.

American Conquest

Фанаты "Казаков" – воспевайте гимны и кидайте кепки в воздух, потому как **GSC** готовит для вас новую игру!

Как ясно из названия, новый проект посвящен освоению и завоеванию американского континента. Действие игры начинается с 1492 года, то есть с момента открытия Нового Света тов. Колумбом, и продолжается аж 300 виртуальных лет — вплоть до финальный войны за образование и независимость США. Разработчики обещают представить в игре все 14 наций, борющихся за обладание континентом: от англичан и испанцев до ацтеков с майя. Вся одиночная игра поделена на четыре больших кампании: завоевание цивилизации инков, семилетняя война между англичанами и французами, индейское восстание против европейских завоевателей и война за независимость США. В каждой кампании можно будет принимать разные стороны — например, можно, играя за коренных жителей континента, перебить интервентов или установить в Америке господство французской нации.

Идеи "Казаков" получат дальнейшее развитие: юниты смогут набирать опыт, появится нейтральное население, усилится роль дипломатии. Тактическая модель будет значительно усложнена: у армии появится параметр "мораль", на уровне команды будут реализованы заходы в тыл и фланг. Юниты смогут использовать несколько видов атак. Также появится новая система построения городов — теперь они будут представлять собой целую систему фортов и крепостей, появятся уличные бои, оборона фортов, защита отдельных зданий... А если учесть, что каждая раса получит свою уникальную архитектуру и воинов, да еще и на новом графическом движке... Любители стратегий — теперь вы знаете, на что потратите деньги в конце 2002 года, когда игра появится на прилавках.



Каждая раса обладает своей уникальной архитектурой.

Revolt Games

Компания **Revolt Games** была основана в марте 2001 года и поначалу состояла всего из двух человек. Найдя еще несколько сотрудников, компания начала заниматься локализацией западных игр. Разработкой собственных игр ребята начали заниматься совсем недавно, и сейчас **Revolt Games** трудится над двумя проектами: космический симулятор **HomePlanet** и трехмерный шутер **Neuro**.

HomePlanet

...Спустя 7 веков с начала освоения космоса человечество изобрело способ быстрого перемещения в пространстве и освоило ближайшие звездные системы. В одном из пограничных миров, не желающих присоединяться к Земной Конфедерации, существовала иерархическая система



Среди графических эффектов стоит отметить весьма симпатичную звездную пыль.

Кланов. Во время территориальной войны наиболее развитый клан Тройден был вынужден покинуть свою родную планету. Он отправился странствовать по Вселенной в поисках нового места для обитания...

Вот такой душещипательный сюжетец положен в основу космического симулятора **HomePlanet**. Мы будем играть за одного из бойцов Тройдена и защищать свой родной клан. Сам игровой процесс состоит из двух частей: осуществление полетов-сражений и тактический режим — управление подчиненными кораблями. Таким образом, жанр **HomePlanet** можно охарактеризовать как "космический симулятор с элементами стратегии". Разработчики обещают не перегружать игру стратегическими задачами, чтобы оставить место для захватывающих космических полетов.

Главной особенностью **HomePlanet** будет настоящая Ньютоновская физика: отдача от выстрела будет компенсироваться двигателями, крупные объекты будут создавать притяжение и т.п. Такого, по-моему, в космических симуляторах еще не было. **Revolt Games** предупреждают всех любителей симуляторов вроде **X-Wing** и **Freespace** о весьма неожиданных ощущениях при управлении кораблем. Что ж, верим.

В **HomePlanet** будет применен весьма продвинутый графический движок, который раскрутит на красивые эффекты самые последние 3D-ускорители. Вражьи корабли будут управляться с командных станций, что делает уничтожение этих самых станций весьма немаловажным для победы. Ну, а полностью нелинейный сюжет заставит нас спасать клан Тройден снова и снова... Выход игры намечен на II квартал 2002 года.

Neuro

На данный момент **Neuro**, увы, находится в ранней стадии разработки. Тем не менее, разработчики из **Revolt Games** поведали нам столько интересного о будущей игре, что не рассказать вам о ней было бы просто свинством.

События **Neuro** начинаются несколько позже финальной точки **HomePlanet**. Да-да, проекты **Neuro** и **HomePlanet** — из одной песочницы: их объединяет один и тот же игровой мир и сюжетная линия. Отыскав планету для переселения, клан Тройдена сталкивается с новыми проблемами. Вероятно, нам придется отстаивать новое пристанище — о подробностях сюжета разработчики заговорщически умалчивают.

Игровая вселенная обеих игр носит гордое звание Киберпанка (по специальной просьбе ребят пишем с большой буквы "К"). Сюжетная линия и герои игры навеяны произведениями Уильяма Гибсона и Филиппа Дика — в задачи **Revolt Games** входит полное отождествление обеих игр с Киберпанк-эстетикой. Что ж, фанаты культуры не смогут не оценить подобные начинания.

Управлять мы будем не каким-нибудь морским пехотинцем, а самым настоящим бойцом-псиоником. Это означает, что наш герой сможет брать противника под пси-контроль и таким образом манипулировать им. Подобная идея уже была реализована в двухлетней давности Messiah, но, увы, не нашла должного признания. Но у версии от **Revolt Games**, похоже, будут все шансы на победу: написанный специально под игру графический движок будет оперировать всеми последними 3D-наворотами, закрученный сюжет не оставит игрока наедине с бессмысленными однообразными лабиринтами и серыми врагами. Вот только дату выхода игры разработчики не могут назвать даже примерно... Что ж, обещанного — три года ждут. END

Эсктремальный драйв

Сегодняшний гость Star Express — Тихон Шаров — один из исполнителей группы IFK (Insect Flying Killer — Летающий Убийца Насекомых). За время своего существования группа выпустила три альбома: "Mosquito Man" (1995), "Абсолют" (1998) и "Жизнь Радикала" (2000). IFK была создана в начале девяностых, когда волна современной "тяжелой" альтернативной музыки захлестнула Россию. С того времени популярность IFK стремительно росла, публика безумствовала на концертах и активно покупала диски. К концу девяностых IFK стала, по существу, национальной гордостью России. Авторитет группы за пределами столицы укрепили многочисленные выступления во многих городах нашей необъятной отчизны. На всех этих концертах фэны проявляли свой бешеный восторг беспримерным буйством. Однажды группу даже пригласили выступить в качестве разогревающего коллектива перед концертом одной из самых известных хардкоровых команд мира Biohazard, а также принять участие в престижнейшем европейском рэйве Satisfaction. Более того, газета "Московский комсомолец" признала группу IFK в 1999 и 2000 годах лучшей альтернативной группой. Но нам интересно другое — как относится Тихон к играм и высоким технологиям. С этого и начнем.

? Как ты относишься к новомодным hi-fi технологиям?

ТШ: Я принципиально сторонник "low-fi" (как я это называю) – то есть техники примитивной, смешной. У меня просто такая философия: я считаю, что к совершенству надо стремиться либо всю жизнь, либо не обращать внимания на это высокотехнологичное безумство. Есть люди, действительно замороченные на hi-end, hi-fi. Я к ним отношусь с уважением, но, в силу моего мировоззрения, для меня прежде всего важен образ, душа – это сущность искусства, музыки – всего, чего угодно. В этом смысле я могу слушать музыку на допотопном двухкассетнике, пользоваться примитивным компьютером – главное, чтобы была идея и душа. Но вообще меня интересует техника и я считаю, что все эти изобретения очень сильно помогают, упрощают творческий процесс. Но, в то же время, это палка о двух концах: чем проще процесс работы и создания чего-либо, тем, соответственно, меньше нужно человеку чему-то учиться, в старом понятии этого слова – то есть каким-то конкретным, реальным вещам. Хип-хоп – нажал кнопку – у тебя получилось изображение, нажал другую кнопку – у тебя есть цифровой снимок. Зачем утруждаться? Это вещь немного развращающая. Хотя все-таки все зависит от человека.



? Каково же было твое первое знакомство с чудом техники под названием компьютер?

ТШ: С моим первым компьютером? Я тогда работал в Министерстве обороны, и это был 386-ой – такая машина медлительная, по-своему трогательная. Сейчас она кажется машиной из архаики. А еще я помню текстовой процессор "Лексикон", который мне очень нравился.

? Вот это да! А в Министерстве обороны, к слову, ты кем работал?

ТШ: Ну так, типа, адьютантом!

? Вообще любой, кто знаком с компьютером, обязательно хоть раз пробовал свои силы в компьютерных играх. Применима ли эта теорема к тебе?

ТШ: Ну я никогда ими не увлекался, и, на мой взгляд, это трата времени. Хотя, единственное, чему я посвятил несколько недель – это Monty Python. Это было годика три назад.





? Неужели больше вообще никогда не играл?

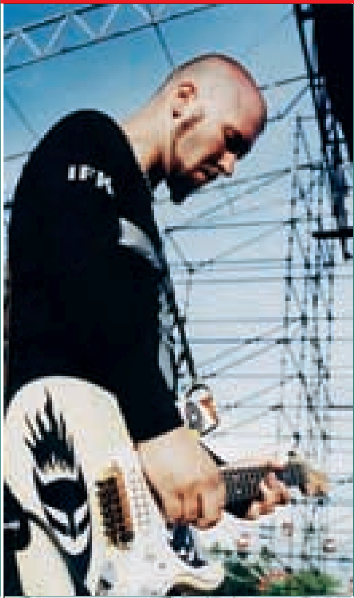
ТШ: Нет. Была еще такая игра – Zork. Я помню, она мне тоже понравилась. Это был квест. А так вообще играми не занимаюсь. К тому же смотреть на взрослых дядек, которые в офисах просиживают часами, наблюдая за маленькими перипетиями виртуального мира – меня это зрелище немножко угнетает.

? Ну пока мы еще не совсем "взрослые дядьки" и поэтому пробовать свои силы в компьютерных играх нам полагается (мы-то знаем в них толк!). Но хоть Интернет ты используешь?

ТШ: Вообще для меня это такая эпопея: я себе купил модем, но никак не могу поставить нужные установки в Windows – мне надо просто поменять систему. Что касается Интернета, я использую его исключительно в информативных целях – это очень удобно как средство общения и получения каких-то животрепещущих новостей из мира искусства. В основном я пользуюсь музыкальными сайтами, а также сайтами, связанными с изобразительным искусством.

? Ты увлекаешься изобразительным искусством?

ТШ: Да, у меня отец художник, и я живо интересуюсь искусством XX века – модернистскими направлениями, абстракционизмом. Я и сам пробовал свои силы на





этом поприще. У **IFK** есть альбом "Абсолют" 1998 года – наш второй альбом – я делал к нему дизайн в Photoshop'е. Хотя в основном я пользуюсь музыкальными программами.

? А что насчет домашней странички? В последнее время она у вас, прямо сказать, несколько скуднована (http://www.ifk-site.ru).

ТШ: У **IFK** одно время был сайт, но после некоторых конфликтов он приказал долго жить. Буквально на днях мы встречались с очень интересным дизайнером, и этот парень обещал помочь нам в создании нового сайта. Я надеюсь, и это для нас дело чести, что к концу февраля этого года мы сможем создать полноценный сайт, который будет ярким и оригинальным.

? Многие отечественные звезды частенько посещают чаты. Под вымышленными именами, конечно. Кто-то знакомится, кто-то хулиганит и отвязно матерится (именно о "звездных интернет-хулиганствах" вы узнаете в следующем выпуске Star Express – прим. ред.). А как насчет тебя?

ТШ: Нет, вот ты знаешь, я принципиально не люблю эту трепотню в Интернете – меня начинает от этого колбасить. Терпеть не могу чаты! Какие-то вещи, конечно, можно обсудить – у нас на сайте, например, будет гостевая книга, чтобы была какая-то обратная связь, можно было бы услышать мнение людей, их критику, пожелания. К сожалению, в чатах восемьдесят процентов времени люди посвящают вопросам "Как у тебя дела? А ты? А я? А что он?". К тому же, я очень не люблю интернетовский слэнг, какие-то примочки, смайлики, скобочки – чушь какая-то!

? Как же ты тогда проводишь свободное время?

ТШ: Диапазон огромный, всегда есть, чем заняться. Я, например, люблю поэкспериментировать со сканером, с какими-то изображениями – если говорить о компьютере. Хотя, в основном, если уж выдается свободное время, то я предпочитаю ходить на концерты, выставки. К тому же сейчас я занят учебой – я пишу диплом по личному фонду архитектора – человека, который строил здание МИД на Смоленской площади, а это занимает достаточно много времени.

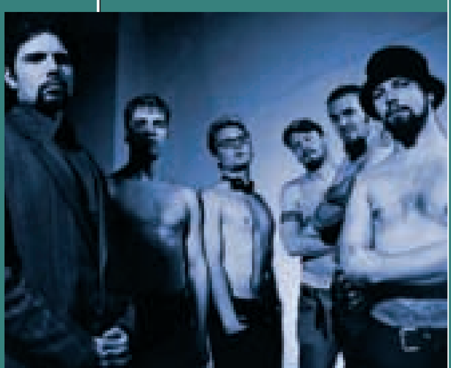
? Чем нас порадует **IFK** в ближайшее время?

ТШ: Вообще, у нас всегда очень много проектов, многие из которых, правда, не успеваем воплотить. На данный момент это выпуск видеокассеты и аудиокассеты с материалом нашего **IFK Fest**, который мы провели в октябре прошлого года. Там были представлены еще пять коллективов – все они наши соратники, которые играют, на наш взгляд, самую актуальную современную музыку в России. Ну, далее, естественно, работа над новой пластинкой. Также у нас с нашим гитаристом Максом есть задумка сделать какой-то более лиричный проект – спокойную, более взрослую музыку, не похожую на ту, которую традиционно исполняет **IFK**. Вот, пожалуй, и все из ближайших планов, не считая нашего нового интернет-сайта.

? Что же, наша встреча подходит к концу. По традиции, каждый гость "звездного экспресса" должен что-то пожелать читателям журнала. Теперь настала твоя очередь, Тихон, от лица **IFK** выступить с прямым обращением к нашим читателям. Итак...

ТШ: В первую очередь, желаю вам экспериментировать и использовать технику как орудие духа, своей фантазии, воображения. Не быть потребителями, а быть творцами, потому что в каждом человеке заложено какое-то творческое начало. Мы, **IFK**, работаем для вас, мы хотим быть ближе к людям, мы не сидим на месте, мы обязательно скоро всех удивим своей новой программой, новым материалом!

Что же, остается только пожелать ребятам из ***Insect Flying Killer*** *продолжать оставаться кумирами публики. Гостем следующего выпуска* ***Star Express*** *будет..., впрочем не стану раскрывать карты раньше времени. А пока напишите мне (kafarov@gameland.ru), кто из отечественных звезд достоин стать гостем Star Express. Ведь это зависит только от вас!* END



Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru

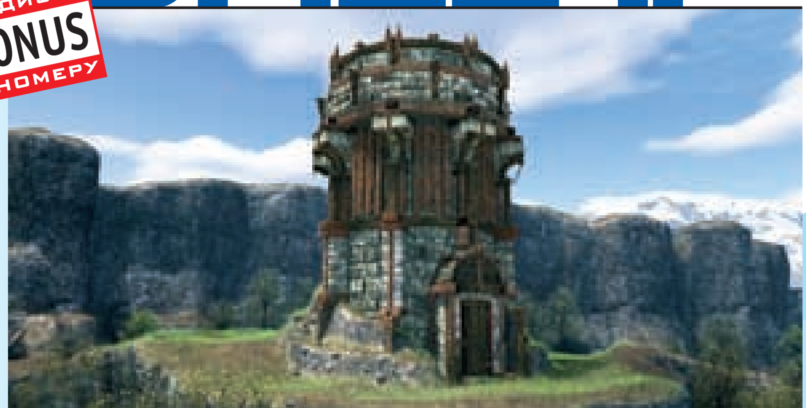
Лев Емельянов lev@gameland.ru

PC

ICEWIND DALE II

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

Открою вам тайну: я люблю Icewind Dale больше, чем Baldur's Gate. Многие обвиняли IWD во вторичности, упрощенности и других грехах, а, по-моему, это великолепная игра, действительно воссоздающая вселенную D&D на экранах наших компьютеров, в то время как BG — это, скорее, самовыражение амбициозной команды разработчиков, между прочим, бывших врачей.



Жанр: RPG **Издатель:** Interplay **Разработчик:** Black Isle Studios **Количество игроков:** до 6
Онлайн: http://icewind2.blackisle.com **Требования к компьютеру:** PII 266, 64MB RAM **Дата выхода:** 28 мая 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10956

4 февраля Black Isle Studios анонсировала продолжение **IWD**, а уже через несколько дней два популярных ролевых сайта RPG Vault (http://rpgvault.ign.com) и GameSpot (www.gamespot.com) "раскололи" ведущих разработчиков на подробные интервью, которые и послужили основой для данной статьи.

Как известно, оригинальный **IWD** принадлежал к жанру hack & slash RPG — линейный сюжет, бесконечные бои, никаких романов или ссор между членами партии, горы сокровищ — в общем, чистой воды манчкинизм. Но талант авторов, имеющих в активе такие шедевры, как Planescape: Torment и Fallout, сделал свое дело — игра получилась стильной, интересной, трогательной и полной мягкого юмора. А уж музыка...



Движок существенно переработан — теперь он официально поддерживает разрешения до 2048x1536, улучшено быстродействие, добавлены новые эффекты, нормально реализована возможность драться двумя руками...



Я насчитал на этом снимке 14 монстров. Тяжело нашим придется...

И, несмотря на то, что **IWD** поступила в магазины в неудачный момент (почти одновременно с Diablo II и за несколько недель до выхода Baldur's Gate II), игра имела отличные продажи, что подвигло авторов на выпуск двух дополнений: Heart of Winter и Trials of the Luremaster. Первый из них был коммерческим и продолжал идеи оригинала, а второй — бесплатным и больше ориентированным на решение головоломок и загадок. Кстати, пользуясь случаем, хочу уличить во лжи тех, кто утверждал, что Heart of Winter можно пройти за 6 часов, — *нельзя*, проверяли.

Работы на **Icewind Dale II** резко ускорились после отмены проек-

УЖЕ НЕ ЛЮДИ, НО ЕЩЕ НЕ...

Список новых рас, доступных игроку в IWD2, начинается с существ, в чьих жилах течет хоть немного человеческой крови.

AASIMAR

Потомки людей и божественных созданий. Как правило, имеют положительное мировоззрение — т.е. прирожденные паладины. У Aasimar светлая кожа, золотые глаза, они часто носят на теле символы божественного происхождения. Имеют бонусы к мудрости и харизме и могут кастовать Sunscorch — но для этого им приходится расходовать XP.

TIEFLING

Полная противоположность Aasimar — гибриды людей и демонов. Выглядят почти как люди, но имеют темную кожу, темные или рыжие волосы и рудименты демонического происхождения — рога, кошачьи глаза, хвосты — которые они обычно скрывают. Имеют бонусы к ловкости и интеллекту и пенальти к харизме, могут кастовать Blindness — тратя XP.

та Torn, но прежде чем мы перейдем к планируемым нововведениям, будет полезно напомнить читателям о стране, в которой разворачивается сюжет обеих игр.

В северном полушарии мира Abeir-Toril расположен континент Faerun, пересеченный горной цепью Spine of the World. К северу и западу от нее лежит Долина Ледяных Ветров. Этот суровый край населяют полудикие кочевники и страшные монстры — морозные гиганты, тролли, ледяные черви Remorhaz. Чуть южнее находится территория, контролируемая Союзом Десяти Городов, включающем знаменитые Easthaven, Kuldahar, Lonelywood и Targos.

Это место и стало отправной точкой для двух частей **IWD**. 30 лет прошло с тех пор, как ведомая игроком партия предотвратила ужасные угрозы, нависшие над Союзом Городов — уничтожила полузмею Yxunomei и ледяную драконессу Iscasaracht. Сменилось целое поколение, и теперь наши герои — дети персонажей из первой серии. Так что, увы, импортировать героев или использовать сохраненные игры не получится — все надо начинать с нуля. И не рассчитывайте на встречу с известными личностями: темный эльф Drizzt еще не выбрался на поверхность, а Wulfgar — не родился.

ЭЛЬФИЙСКОГО ПОЛКУ ПРИБЫЛО

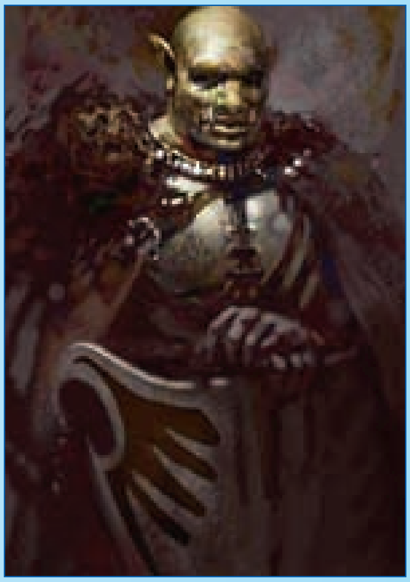
DROW ELF

Дроу — подземная ветвь эльфийской расы. Их темная кожа и палевые волосы — знак проклятия, связанного с поклонением богине Lolth. Городами темных эльфов правят жрицы и благородные дома. Это высокомерный, жестокий и воинственный народ. Дроу умнее высших эльфов, но плохо переносят солнечный свет.

WOOD ELF

Лесные эльфы живут на природе, ценят уединение и не строят больших городов. У них обычно оливковая кожа и медно-красные или зеленоватые волосы. Лесные эльфы доблестны и отважны, они сильнее и гибче высоких эльфов, но проигрывают в интеллекте и телосложении.





Ледяные саламандры — наши знакомые. Обратите внимание, как прорисованы горы и деревья — ни один трехмерный движок такую красоту не потянет.

Однако кое-каких приятелей мы все же встретим, посетим изменившиеся, но все равно знакомые места, а самое главное — сюжет продолжения будет содержать множество ссылок и указаний на события оригинала. Зная безупречный вкус ребят из Black Isle, я уверен, что это доставит ветеранам первой части массу приятных минут.

Сюжет основан на романах популярного писателя R.A. Salvatore. Мы создаем партию и оказываемся в доках Таргоса. Герои прибыли поучаствовать в спасении города Лускан от бесчисленных орд орков и гоблинов. По-

ГНОМЫ ПОПОЛНЕНИЯ

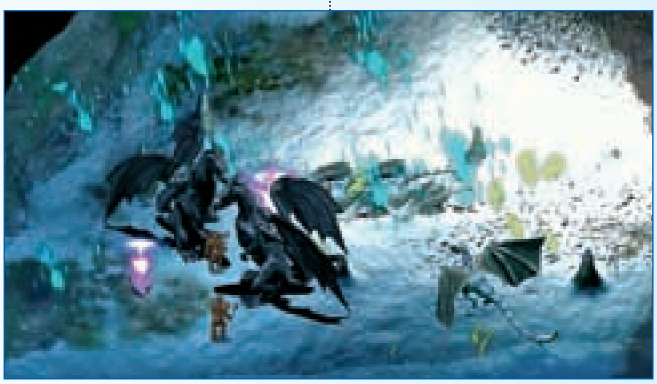
GRAY DWARF

Серые дварфы (или Duergar) живут в самых глубоких подземельях. В их жутких городах процветает рабство, это жестокие и хитрые воины. Duergar имеют серые кожу и волосы, умеют прятаться и неподвержены параличу. Получают серьезные пенальти при дневном свете.

GOLD DWARF

В свое время Золотые гномы получили благословение своего верховного Бога. Это практичные торговцы и гордые воины. Имеют бонусы против обитателей подземного мира, но менее проворны, чем остальные дварфы.

степенно выясняется, что эти дикие твари подозрительно хорошо организованы — их явно направляет какая-то сила, а на знаменах изображен знак Химеры. В итоге, мэр Таргоса Ulbrec Dinnsmore посылает партию разведать, что и



Виверны уже мертвы, но два дракона взяли героя в клещи... интересно, какой у него уровень?

как... Герои слазят в подземелья Underdark, посетят Холодные Болота (Cold Marshes), пересекут Поля Смерти (Fields of Slaughter), вступят в орден боевых монахов, чтобы пройти через гробницу основателя ордена... В целом, **IWD2** больше, чем первая часть (минимум 40 часов на прохождение) и не настолько линейна — диалоги могут меняться в зависимости от расы, мировоззрения, класса или пола персонажа.

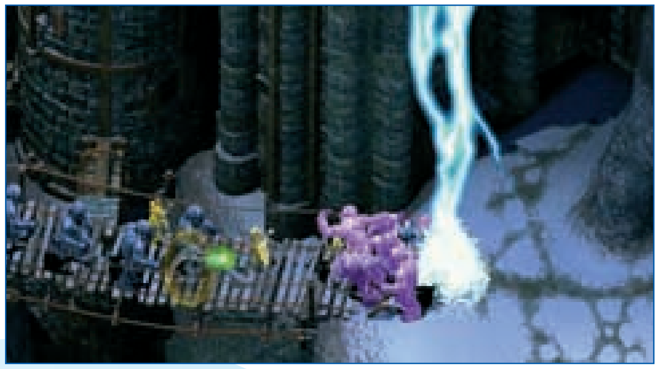
Как и любой сиквел, **IWD2** предложит игрокам БОЛЬШЕ ВСЕГО. О новых расах, доступных для героев, можно прочесть во врезках. Что касается новых профессий, то они перекочевали прямиком из Baldur's Gate II, — в "СИ" **#20(77)** за 2000 год обо всем этом очень хорошо рассказано.

Героев ждут россыпи оружия и магических предметов, экипировка которых осуществляется по правилам 3-ей редакции D&D, в целом, более логичной, чем 2-я. Armour Class складывается из следующих компонентов: бонус брони (доспехи и наручи), бонус щита, бонус при отклонении вражеского оружия (кольца, плащи) и бонус ловкости. Так что забудьте о сообщениях: "Невозможно надеть данный предмет, так как экипирован другой магический предмет". Просто работать будет только самый большой бонус — если у героя есть кольцо +1, плащ +1 и шляпа +3, его бонус отклонения оружия будет +3. Отменен параметр THAC0 — теперь это бонус атаки, а класс брони повышается с увеличением защиты и может превысить 10.

Ушла в небытие "мертвая зона 8-14" — раньше, если атрибут героя был в пределах этого интервала, он не давал никаких бонусов или пенальти. Теперь возможности персонажей растут на единицу при повышении соответствующего атрибута на 2 сверх 10. Т.е. герой с силой 12 имеет бонусы +1 к попаданию и повреждению. Ловкость 14 дает бонусы +2 к AC и попаданию из лука. И, создавая героя, вы распределяете очки по базовым параметрам, определяемым расой — ведь каждый народ имеет свои бонусы и пенальти.

Стал более понятным механизм боев — урон определяется базовым бонусом атаки, модификаторами оружия и модификаторами, связанными со способностями и оружейными умениями. Повышение базового бонуса дает теперь всем классам возможность проводить дополнительные атаки — т.е., маги и воры стали чуть сильнее в ближнем бою.

Максимальный уровень героев — 30-й. Это уже не полубоги, это натуральные боги, и наличие на одном экране двух драконов и трех виверн служит наглядной



иллюстрацией возможностей партии.

Про улучшенный интерфейс, AI, новые портреты и умения персонажей я говорить не буду — тут и так все ясно. А вот магическая система заслуживает более подробного рассказа. Всего введено более 50 новых заклинаний — поровну между классами друид, клерик и маг. Читаешь описания высокоуровневых спеллов, и дух захватывает:

- **Aegis** — целая куча защитных заклятий
- **Executioner's Eyes** — усиление союзников
- **Flensing** — рубящий удар
- **Ball Lightning** — шаровые молнии
- **Gedlee's Electric Loop** — электрический удар в определенном радиусе вокруг кастера
- **Delayed Blast Fireball** — Fireball с задержкой
- **Cacofiend** — без комментариев...

Кроме того, усилены контактные заклинания типа Shocking Grasp и Harm — теперь они игнорируют броню.

Впрочем, и монстрятник тоже серьезно покрутел. Героев ждут десятки чудищ — как уже засветившихся в BG2, так и прямо сошедших со страниц Monster Manual.

Ушла в небытие "мертвая зона 8-14" – раньше, если атрибут героя был в пределах этого интервала, он не давал никаких бонусов или пенальти. Теперь все стало более гибко.

БЫВАЮТ ХОББИТЫ РАЗНЫЕ...

LIGHTFOOT HALFLING

В отличии от большинства своих собратьев, эти хоббиты часто встречаются в землях, принадлежащих другим народам. Они знамениты свое удачей и любовью к путешествиям, живут большими общинами. Физически слабее обычных полуросликов.

GHOSTWISE HALFLING

Мрачные и нелюдимые, эти малыши населяют южные леса, образуя небольшие поселения. Те, кто посещал их деревни, рассказывают, что у этого народа настолько сильны кровные узы, что родственники могут общаться без слов. Ghostwise halflings более ловки, чем их собратья, и могут раз в день ставить ловушки, тратя на это XP.

Движок — старый. Авторы объясняют свое решение использовать Infinity тем, что его можно без проблем адаптировать к правилам 3-ей редакции D&D и добавлять новые расы, классы и заклинания. Кстати, именно на балансировку старых и новых компонентов они тратят больше всего труда и времени.

Впрочем, 2D движок существенно переработан — теперь он *официально* поддерживает разрешения до 2048x1536, улучшено быстродействие, добавлены новые эффекты, нормально реализована возможность драться двумя руками — короче, поводов расстраиваться нет. В игру по-прежнему можно импортировать портреты и голоса героев, можно проходить ее одновременно вшестером, можно... много чего можно.

Вот, собственно, и все, что мы знаем на сегодня о продолжении одной из лучших игр по вселенной D&D. До лета еще далеко, и мы будет пристально следить за ходом разработки, чтобы своевременно информировать вас обо всем новом и интересном. До встречи!

P.S. А все-таки жаль, что сохраненные игры IWD и ее продолжений больше не понадобятся...



ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ДОМА И ОФИСА

На протяжении семи лет компания "Зенон Н.С.П" предлагает Вам наилучшие решения, позволяющие во всей полноте узнать и использовать неограниченные возможности всемирной компьютерной сети Интернет. Воспользовавшись сеансовым подключением к сети Интернет, вы можете не беспокоиться о том, что до нас будет сложно дозвониться: компания "Зенон Н.С.П." эксплуатирует 680 цифровых телефонных линий и прилагает все усилия для обеспечения высокого качества и скорости соединения. Разнообразные тарифные планы делают наши услуги удобными и доступными для каждого клиента.

Тем, кому требуется постоянный доступ в сеть Интернет, мы предлагаем подключение по выделенной линии с использованием самых современных технологий (DSL, Frame Relay/ATM, RadioEthernet).

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
info@zenon.net
(095) 956-4035
(095) 250-4629

Особое внимание мы уделяем размещению и поддержанию ресурсов наших абонентов в сети. Мы гордимся тем, что наша компания является крупнейшим хостинг-провайдером России. Более 7000 абонентов размещают у нас свои виртуальные серверы. А тех, кому возможности виртуального хостинга кажутся уже недостаточными, мы приглашаем в наш **Центр хранения и обработки данных.**

Успешное сотрудничество с крупнейшими зарубежными и отечественными компаниями позволяет нам предоставлять своим клиентам самые современные интернет-технологии. И Вам совсем не обязательно обладать специальными знаниями в этой области: для клиентов работает круглосуточная служба технической поддержки. Наши специалисты ответят на все Ваши вопросы. Ведь мы знаем об Интернете практически ВСЕ...

PS2

Валерий “А.Купер” Корнеев
valkorn@gameland.ru

XENOSAGA EPISODE I: DER WILLE ZUR MACHT



У Monolith Soft практически готова игра, уже успевшая обзавестись звучным прозвищем “убийцы Final Fantasy X”. Namco всерьез настроена потеснить Square с лидирующих позиций на приставочном RPG-фронте, и сериал Xenosaga (что забавно, фактически перекупленный у самой Square) призван стать первым крупным сдвигом в этом направлении.

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

Жанр: RPG **Издатель:** Namco **Разработчик:** Monolith Soft **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http://www.namco.co.jp/home/cs/ps2/xenosaga/index.html **Дата выхода:** 28 февраля 2002 года (Япония)

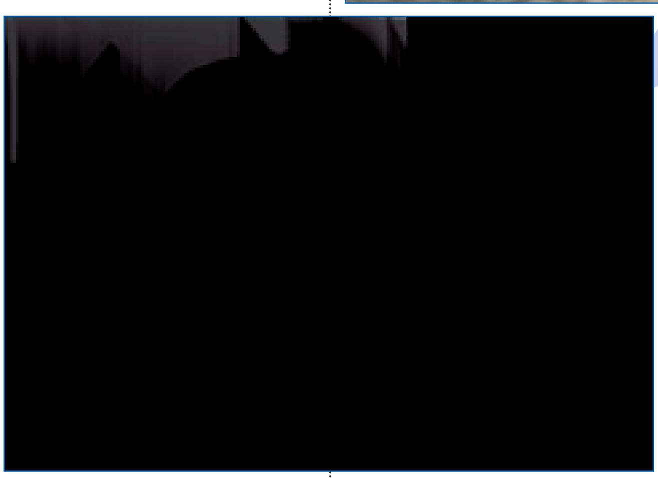
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10209

Ницшеанство — в массы!

В интервью ведущему японскому игровому журналу Weekly Famitsu режиссер и руководитель проекта Тэцуя Такахаси рассказывает, что его подопечные создали не просто сюжетное расширение истории Xenogears, а совершенно новую игру. Словно нажав кнопку “reset”, они вернулись к основам сериала и придумали мир “Эпизода I”, которому суждено будет сильно измениться к “Эпизоду V” (собственно, Xenogears для PS one). Такахаси сравнивает свое детище с космической оперой, сагой, описывающей события, растягивающиеся на целые тысячелетия. И Xenosaga служит завязкой, началом эпического повествования. Der Wille zur Macht переводится на русский (примечательно, что с немецкого) как “Воля к власти” — это название книги Фридриха Ницше. Ключевой темой игры авторы называют желание человека заполучить в свои руки власть — как над собой, так и над другими людьми.



Namco не могла не вставить в игру Pac-Man’a!



Режиссер откровенничает: “Наши герои живут под влиянием событий, произошедших с ними в прошлом; кто-то сожалеет о сделанном выборе, кто-то почти смирился с неотвратимостью судьбы. Большинство хочет найти свое предназначение, найти силу продолжать жить и получить власть над собственной жизнью. Это и есть та “воля к власти”, которую я хочу показать. Со злодеями то же самое: по мере развития событий их воля вступает

Der Wille zur Macht переводится как “Воля к власти” — это название книги Фридриха Ницше. Ключевой темой игры авторы называют желание человека заполучить в свои руки власть — как над собой, так и над другими людьми.

"Верхушка" Monolith Soft — ключевые фигуры в команде Xenosaga:

Сюжет, режиссура:
Тецуя Такахаси
Сценарий:
Сэй Сато
Музыка:
Ясунори Мицуда
Дизайн персонажей:
Кунихико Танака
Главный художник:
Ясуюки Хоннэ
Главный программист:
Тосиаки Ядзима

Работы вышеперечисленных господ должны быть вам отлично знакомы: это не только Xenogears, но и другие легендарные блокбастеры от Square: Chrono Trigger, Chrono Cross и Front Mission. Помимо них, в команду входят люди, в свое время трудившиеся в Namco над Dragon Valor и сериалом Tales of [Destiny, Phantasia, Eternia]. Большая часть музыки для Xenosaga записана Лондонским филармоническим оркестром, а две вокальные композиции (Kokoro и Pain) спела Джоан Хогг, в свое время исполнявшая финальную песню Xenogears.



Детализация фонов в бою не так высока, как хотелось бы.

в конфликт с устремлениями окружающих. Между прочим, зло вообще понятие абстрактное. Те, с кем игроку приходится сражаться, тоже руководствуются вполне разумными побуждениями. Мне кажется, определения концепций "добра" и "зла" сильно зависят от точки зрения, с которой их рассматривать". Блестящий, кстати, подход: если Хидэо Кодзиме удалось через видеоигры привлечь далекую от политики аудиторию к проблемам милитаризма и ядерных вооружений, то почему бы с помощью игры не пробудить у нынешней молодежи интерес к ницшеанской философии? Кстати, с отрывками из первоисточника (то есть "Воли к власти" на русском языке) любой желающий может ознакомиться в сети по этому адресу: http://www.skrijali.ru/Nietzsche_page/N-Volya_1.htm.

А завтра была война...

Стартовый ролик рассказывает о том, как в XXI веке научная экспедиция находит у берегов кенийского озера Туркана странный монолит, впоследствии получивший название Зохар. Дальше игра принимает анимешный вид, а мы переносимся в год 4767 Т.С. (аббревиатура от Transcend Christ, данный календарь был принят в 2510 году нашей эры — таким образом, 4767 Т.С. эквивалентен 7277 году нашего летосчисления). Зохар удачно послужил источником энергии для дальних межгалактических перелетов. Человечество давно покинуло Землю, именуемую ныне "Потерянным Иерусалимом". Тридцать тысяч обитаемых людьми планет объединены в Галактическую Федерацию и пользуются единой транспортной системой Unus Mundi Network (U.M.N.). Но внезапное нападение негуманоидной расы Gnosis (способных паразитировать на людях, животных и механизмах) ставит под вопрос установившийся порядок и угрожает безопасности множества цивилизованных миров.

Федерация обращается за помощью к трансплапетарной корпорации "Вектор" и ее главе Вильгельму. Специальсты "Вектора" конструируют гигантских роботов A.G.W.S (Anti-Gnosis Weapon Systems), способных засечь присутствие эфемерных пришельцев. Существует два класса A.G.W.S: AG и VX. Серийные AG поставлены на вооружение сил Федерации, в то время как многоцелевые прототи-





У KOS-MOS светлая кожа и необычный цвет волос, chaos — темнокожий, с пепельными волосами. В переводе с древнегреческого "космос" значит порядок, противоположность хаоса.



VX 4000 атакует самоходную турельную установку.

пы VX разрабатываются “Вектором” для гражданских нужд, во многом превосходя по характеристикам боевых моделей. В силу своей дороговизны и недоработанности многих элементов и систем, аппараты серии VX тестируются избранными персонами и организациями. Однако привычные виды вооружения оказываются малоэффективными в борьбе с невидимым врагом, и “Вектор” параллельно ведет работы по проекту KOS-MOS, созданию андроида для боев с Gnosis.

Трехмерный аниме-эпос

Заправляет проектом Сион Удзуки, молодая ученая, трагически потерявшая родителей и любимого человека. Неудивительно, что она без остатка отдается работе и добивается на этом поприще внушительных успехов, главный из которых — KOS-MOS, чей опытный образец поступает к вам в команду в виде вооруженной “вулканообразными” пулеметами синеволосой особы с предустановленным ИИ, Simulation OS. Парным ей персонажем является chaos (именно так, с маленькой буквы) — мальчик, страдающий потерей памяти. У KOS-MOS светлая кожа и необычный цвет волос, chaos — темнокожий, с пепельными волосами. В переводе с древнегреческого “космос” значит порядок, противоположность хаоса. Оба героя взаимосвязаны и сквозным образом будут проходить через следующие серии Xenosaga, наподобие R2D2 и C3PO из “Звездных войн”. Скорее всего, именно они олицетворяют Anima и Animus, женское и мужское начала, о которых упоминают разработчики. Ими, впрочем, список “центральных” персонажей не ограничивается.

M.O.M.O. (Multiple Observative Mimetic Organism) спроектирована ученым Иоахимом Мицрахи похожей на его пропавшую 12-летнюю дочь. Ее назначение заключается в отслеживании Gnosis, чем юное создание и занимается с завидным усердием, будучи убежденной, что так она скорее отправится в рай и воссоединится с погибшим отцом-изобретателем. Мальчик Jr. выглядит лет на 14, но разговаривает при этом как умудренный опытом мужчина. Полагающийся в бою на огнестрельное оружие и коллекционирующий старые книги, он — вылитый Билли Ли Блэк из Xenogears. Личность отца Jr. — это одна из тайн игры, раскрываемых по ходу действия игры. Двое других героев хорошо знакомы поклонникам серии. Авель, первая инкарнация Фея, — в Xenosaga тоже молодой парнишка. А его мать не кто иная, как первая инкарнация Элли. Внешне они почти не отличаются от “себя самих” в предыдущей (или последующей, как вам будет угодно) игре. Пока неизвестно, какую роль им суждено сыграть в “Эпизоде I”. Всего же в игре около четырех десятков более-менее значимых персонажей. Генеральная, самая важная линия сюжета, по словам Такахаси — даже не конфликт людей и Gnosis, а трения между корпорацией “Вектор” и Галактической Федерацией. Пресловутый конфликт, кстати, вполне мог возникнуть из-за строительства Деуса, оружия-терраформера, которому уделено столько внимания в Xenogears. К слову, чтобы глубже подчеркнуть имеющее место скрытое противостояние, над технологиями, архитектурой и даже костюмами действующих сторон работают две совершенно разные команды дизайнеров.





Таинственная и могучая KOS-MOS вдобавок обладает и невероятной внешностью

Чтобы глубже подчеркнуть скрытое противостояние, над технологиями, архитектурой и даже костюмами действующих сторон работают две совершенно разные команды дизайнеров.

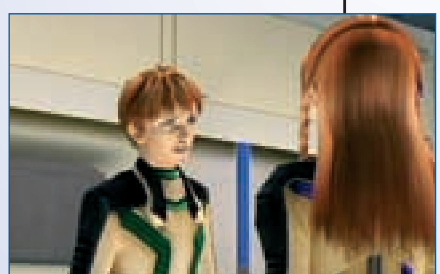


Битвы титанов

Боевая система в **Xenosaga** подверглась активной переработке. Отказавшись от “случайных” встреч с противником на карте, создатели вспомнили золотые деньки работы над Chrono-серией и ввели похожую модель: видимые враги разгуливают по локациям, и игрок волен решать — ввязываться ему в сражение или попытаться обойти опасное место, миновав схватку. Сами ландшафты можно подвергать изменениям, завалить дорогу преследующему вас неприятелю — обычное дело. Атаки персонажей различаются не по силе удара, а по зоне охвата (short, medium, long-range). У каждого героя есть свой Эфир (Ether), от количества заработанных очков EP зависит число заучиваемых заклинаний. Из нововведений особо следует отметить позиционирование персонажей на поле боя, зависящее от условий, в которых происходит столкновение. Для выполнения некоторых Deathblows необходимы не только очки EP, но и AP. Скорость действий игрока определяет количество ценных предметов и объем experience, получаемые в результате победы. Принципы применения A.G.W.S. кардинально отличаются от использования Гиров в игре от Square. Вместо двух боевых моделей (для людей и для роботов) осталась одна, A.G.W.S. отведена роль более привычных “призываемых помощников”. У каждого робота можно модернизировать до восьми различных систем, что влияет на типы обычных атак, специальных приемов, энергопотребление и запас прочности машины.

Слон или кит?

Получается, все-таки появился на свет достойный конкурент и серьезная альтернатива сериалу Final Fantasy. Уклон в сторону необычной для FF религиозно-философской тематики; высокотехнологичный, а не фэнтезийный игровой мир; упор на механику вместо магии; аниме-стилистика вместо строгого реализма; симфонический саундтрек Ясунори Мицуды вместо синтезаторных пассажей Нобуо Уемацу; детально проработанная многотысячелетняя линия событий вместо стартующей “с нуля” в каждой следующей игре истории — вот основные отличия высокобюджетного творения Monolith Soft от продукции Square.



В игре масса отлично срежиссированных и озвученных диалогов








MP3 плейеры LYRA – это новое измерение твоей свободы. Скачай свою любимую музыку из Internet, запиши ее на CD, флеш-карту или напрямую в память плейера и наслаждайся. С помощью прилагаемых к LYRA программ ты сможешь создавать свои миксы и редактировать личную фонотеку. Thomson является одним из изобретателей формата MP3, а серия LYRA – воплощение мечты об идеальных MP3 плейерах – легких, универсальных и удобных в использовании.

Подробная информация о формате MP3, плейерах Thomson LYRA, интернет-магазин, а также ссылки на MP3 сайты на нашем сайте

THOMSON
ЕВРОПЕЙСКИЙ ВЗГЛЯД НА ВЕЩИ

www.lyra.ru

товар сертифицирован

PC

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

ДЖАЗ И ФАУСТ



Кто они такие, эти Джаз и Фауст? Фирма «1С», издатель игры, предоставила нашему журналу эксклюзивную возможность лично познакомиться со славной парочкой, и ваш покорный слуга просто не мог не воспользоваться столь заманчивым предложением.

Жанр: quest **Издатель:** 1C **Разработчик:** Сатурн-плюс **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http://games.1c.ru/jaf.htm **Требования к компьютеру:** PII 300, 64MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** апрель 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11051



Три кита

Фэнтезийная вселенная игры состоит из трех различных, как по атмосфере, так и по внешнему облику, миров. Представьте себе огромный океан, а затем застрявшую где-то в средневековые европейскую страну, которая раскинулась в его западной части. Мощеные камнем улочки, величественные храмы, прокуренные таверны, и, конечно же, местный порт, вокруг которого вертится жизнь здешнего населения. Для местных жителей нет ничего важнее денег, и ради жалкой горстки золотых монет они способны на самые безрассудные поступки. Здесь занимается своим скабрезным промыслом и контрабандист Джаз, один из главных героев игры.

Страна в восточной части океана представляет собой почти бесконечные песчаные просторы. Прекрасные дворцы и мечети, богатые товарами базары, но главная достопримечательность здешних краев — город-призрак, таящий в себе, согласно легенде, несметные богатства. Но где сокровища, там обычно и опасности, и только самые отважные путешественники могут рискнуть отправиться на их поиски. Благородный капитан Фауст считается как раз одним из таких.

Компания “Сатурн-плюс” работает на российском игровом рынке с 1997г. и известна как разработчик игр в жанрах Quest и Adventure. В настоящее время компания занимается разработкой целого ряда проектов, среди которых квест “Джаз и Фауст” и RPG “Пограничье” (издатель обеих игр — фирма “1С”).

Предлагается стандартный набор: осмотреть, взять, поговорить или использовать предмет из инвентаря. Изобретать велосипед, к счастью, создатели не стали.



Новые локации открываются по мере продвижения по сюжету.



Вы мечтательный романтик? Тогда ваш выбор должен пасть на Фауста. Не дают покоя несметные сокровища? Ваш герой — Джаз.

Яркие и сочные локации, насыщенные цветами, – визитная карточка игры.

В центре океана, на пересечении торговых путей располагается остров контрастов, вобравший в себя части культур соседних цивилизаций.

В поисках приключений

Вначале предлагается выбрать, за кого мы, собственно, собираемся играть. Эта возможность позиционируется как одно из основных достоинств игры: два героя — две истории. Вы по своей натуре мечтательный романтик? Тогда ваш выбор должен пасть на Фауста. Не дают покоя несметные сокровища? Ваш герой — Джаз. Лично мне ближе второе, и игру я начал за расчетливого контрабандиста.

Хотя цели у героев такие же разные, как и две разделенные океаном цивилизации, судьба не раз сведет Джаза и Фауста вместе. Попросту говоря, играя за одного, вы не раз пересечетесь со вторым и наоборот. Таким образом можно взглянуть на происходящие события с двух разных позиций.

Приключения Джаза начинаются в... тюрьме. На его корабле был обнаружен запрещенный к провозу груз, и теперь наш герой должен коротать свои деньки за решеткой. Неплохое начало. Правда, выбраться из тюрьмы не составляет никакого труда — найденная бутылка спиртного поможет нам задобрить начальника кутузки.

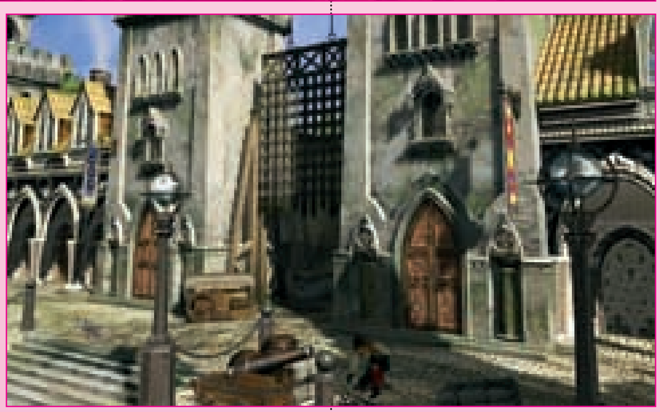


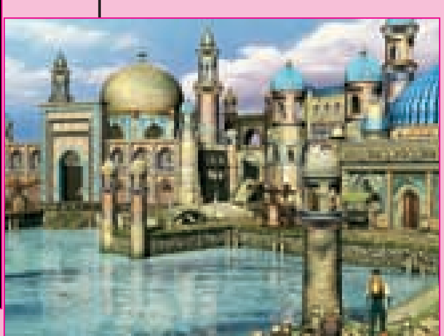
Принесите Джазу выпивки!

На свободе первым делом Джазу необходимо вернуть свой конфискованный корабль. Путь лежит в местную таверну — а где еще можно узнать самые свежие новости и сплетни? В ней же Джаз узнает о произошедших убийствах, и вскоре события начинают развиваться так стремительно, что от происходящего на экране может пойти кругом голова.

Загадки в большинстве случаев логичны, а подсказки к их решению можно получать из разговоров с NPC. Все без исключения персонажи колоритны и общение с ними доставляет массу удовольствия.

Ответственность за управление, как и полагается, полностью лежит на мышке. Щелчок в определенную точку экрана — и герой неторопливо бредет в заданном направлении. Два быстрых щелчка заставляют его перейти на бег. Находясь на квестовом объекте, курсор изменяет свой вид, недвусмысленно намекая что в данной ситуации можно предпринять. Предлагается стандартный набор: осмотреть, взять, поговорить или использовать предмет из инвентаря. Изобретать велосипед, к счастью, создатели не стали.





Красота по-русски

Первое, что бросается в глаза, — это живописные пейзажи вкупе с реалистичными эффектами. Сразу стало ясно, почему особой гордостью разработчиков является движок игры. Ведь именно он способен совмещать отрисованные бэкграунды с трехмерными моделями персонажей, создавая при этом на экране удивительно атмосферный мир.

Флаги на площади развеваются под напором легкого бриза, а прозрачный туман поглощает в себе большую часть городского кладбища. По ходу приключений происходит смена дня и ночи, которая позволяет насладиться прекрасными картинами в несколько ином свете. При свете луны. В ночное время суток невольно обращаешь внимание на стаи неугомонных мошек, кружащихся вокруг уличных фонарей, на жаркое пламя лампад, заливающих комнаты светом, на тени, которые вальяжно падают на стены и вырисовываются на земле. Да что там говорить, игра чертовски красива. Прилагаемые скриншоты — прямое тому доказательство.

Два часа за игрой пролетели, как мгновение, и покидать ее, честно говоря, не было желания. Меня не отпускали колоритные персонажи, увлекательный сюжет и очаровательная графика. И, в конце концов, я очень соскучился по хорошим квестам. А "**Джаз и Фауст**" явно претендует на такое звание. END

GC, PS2, XBOX

Валерий "А.Купер" Корнеев
valkorn@gameland.ru

TUROK EVOLUTION

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

В 1996 году лучшая внутренняя команда Acclaim умудрилась выдоить из Nintendo 64 все соки, а результат их трудов — шутер с видом от первого лица по серии комиксов Turok the Dinosaur Hunter — продался умопомрачительным тиражом и послужил основой для двух успешных сиквелов, расхватывавшихся владельцами N64 на протяжении четырех последующих лет. Сменилось поколение приставок, и Turok рвется покорять новые горизонты.

Жанр: 3D action **Издатель:** Acclaim Entertainment **Разработчик:** Acclaim Studios Austin
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.turok.com/evolution/ **Дата выхода:** сентябрь 2002 года

Дополнительная информация: http://www1.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10967

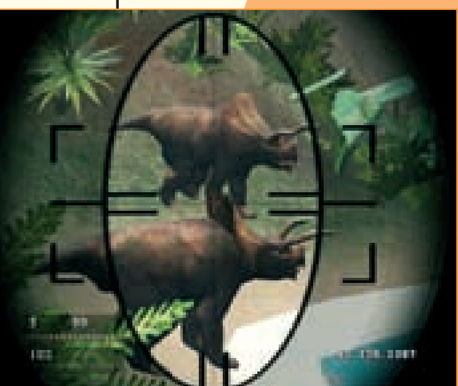
Лебедь, рак и щука

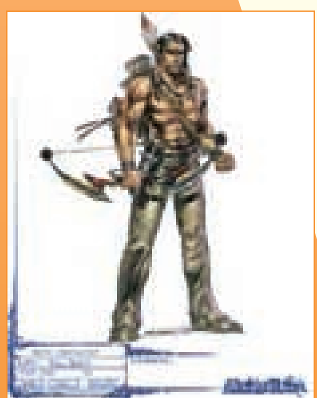
Работа над четвертой частью сериала, официально анонсированной на прошлогодней выставке E3, вовсю кипит в техасском городе Остине, где расположены офисы американского подразделения Acclaim Entertainment. Время от времени режиссер игры, Дейв Динстбир (Dave Dienstbier), выступает с громкими заявлениями для прессы, на все лады расхваливая **Turok Evolution**. Он уверяет, что команда разработчиков старается поддерживать идеальный баланс, одновременно учитывая все поступающие от игроков пожелания. Сделать это не так просто, встречаются сугубо полярные мнения относительно многих ключевых черт игрового процесса: кому-то из геймеров импонируют обширные уровни **Turok 2,** где приходилось прочесывать огромные пространства в поисках точек для сохранения игры, а другие, наоборот, предпочитают сэйв-систему из **Turok 3,** с возможностью сохранения в любом месте. Дейв уверяет, что его команда нашла решение, способное удовлетворить оба лагеря фэнов, но что именно за чудо-способ они придумали — пока держится в секрете. Также авторы отказываются комментировать просочившиеся в сеть слухи о том, что значительная часть игры будет происходить не в привычном стиле FPS, а в перспективе от третьего лица. Возможно, что речь идет о нескольких этапах, где нам придется прокатиться верхом на птеродактиле, па-



Рядовой боец армии рептилий снаряжен не хуже морпеха из Quake.

Травоядные трицератопсы пасутся в овале прицела.





Авторы отказываются комментировать просочившиеся слухи о том, что часть игры будет происходить в перспективе от третьего лица. Возможно, что речь идет о нескольких этапах, где нам придется прокатиться верхом на птеродактиле.



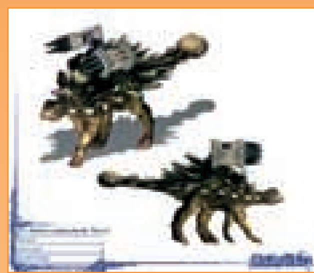
Птеродактиль с Тал'Сетом "на борту" преследует самолет!

Обещаны такие заманчивые детали, как командное взаимодействие между всеми тридцатью двумя типами врагов, stealth-элементы и масса разрушаемых объектов, влияющих на архитектуру уровней.

рочка скриншотов из них была замечена на нескольких Интернет-сайтах. И уж конечно, не забыт режим снайперского прицеливания, без которого давно уже не обходится ни один настоящий 3D action, а уж **Turok** — в особенности.

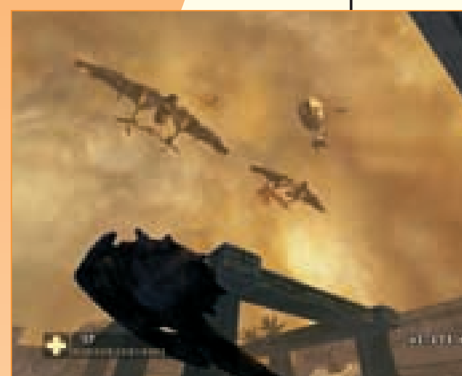
Распогодилось

Рассуждения о достоинствах и недостатках графики представляются сейчас слегка преждевременными: по картинкам видно, что у полигонных моделей врагов вообще нет теней, и пока они не очень-то хорошо вписываются в фоны — сказывается отсутствие проработанной системы освещения. Нигде, кстати, не видно отличительной черты сериала, знаменитого тумана — ну не скрывает окрестности мутный белесый кисель, и все тут. А какой Turok без тумана? Это же все равно что Соник без своих колечек или бескровный Mortal Kombat! Весьма нетрадиционная система управления персонажем с Nintendo 64, где за передвижение отвечали четыре С-кнопки, а аналоговая рукоятка ведала прицеливанием, скорее всего, или окончательно прикажет долго жить, или перекочует в подборку альтернативных схем управления, уступая место удобному варианту с использованием обеих аналоговых рукояток, благо джойпады всех трех современных приставок позволяют применить этот, несомненно, более удобный способ. Помимо всего прочего, Acclaim делает особый акцент на то, что вместе с несколькими часами диалогов, специально для TE была записана совершенно новая библиотека звуковых эффектов (шаги, звуки джунглей, рев животных, выстрелы из разных видов оружия и даже хруст нескольких видов костей). Обещаны такие заманчивые детали, как командное взаимодействие между всеми тридцатью двумя типами врагов, stealth-элементы (не дают людям покоя лавры Metal Gear Solid!) и масса разрушаемых объектов, влияющих на архитектуру уровней.



Легенда о динозавре

Создатели с гордостью сообщают, что Turok Evolution — это приквел, который залатает все сюжетные дыры, сглаживая нестыковки между обрывочными историями остальных частей. Мало того, игра наконец предоставляет развернутый ответ на тривиальный вопрос: кто же такой Turok и откуда он взялся. Выясняется, что это прозвище доблестного индейского воина Тал'Сета из племени сакинов, в 1886 году перенесшегося прямо из гущи сражения с кавалеристами капитана Тобиаса Бракнера в неведомую Затерянную Страну. Одна из местных достопримечательностей — полуразумные динозавры, терроризирующие местных жителей. Здесь позвольте обратиться к первоисточнику: "Одолеваемый внутренними противоречиями, Тал'Сет принимает участие в великой войне против злого Повелителя Тираннуса, владыки орд мерзких рептилий; и перед нами разворачивается эпическое сказание о победах, коварстве и предательстве — история одного человека, ищущего свое место в странном новом мире". Сказать, что высокопарные словеса бурным потоком изливаются со страниц пресс-релизов TE — значит недооценить старания PR-отдела Acclaim. Пафос тут бьет даже не фонтанами-гейзерами.



Местная авиация заставляет вспомнить о фильмах Миядзаки.

Эволюция по-турецки

Собственно, **Turok Evolution** выглядит как старый добрый **Turok** для N64, только изрядно заматеревший и вобравший в себя преимущества использования новых технологий. Разжившийся более продвинутой графикой (это заметно на скриншотах даже из ранней версии), увеличенными размерами локаций, подросшим разнообразием игрового процесса, да и просто новым набором динозавров, пистолетов/луков/пушек/ракетниц — это не говоря уже о ладно скроенном (по заверениям авторов) сюжете. Осталось дождаться лета и проверить — действительно ли он такой, или это Acclaim так грамотно пускает нам пыль в глаза.



Юрий Воронов
voron@authortext.ru

XBOX

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Взрывной коктейль из тактических элементов SWAT 3 и аркадного безумия Virtua Cop… Вечно молодая консоль от Microsoft начинает все активнее обрастать интересными и необычными проектами. Чтобы завоевать признание публики, последнюю надо сильно удивить. Вот одним из таких «удивительных» проектов и станет SWAT: Global Strike Team.

Жанр: 3D tactics **Издатель:** Sierra **Разработчик:** Argonaut Games plc. **Онлайн:** http://www.argonaut.com/swat.asp **Дата выхода:** III квартал 2002 года

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10734



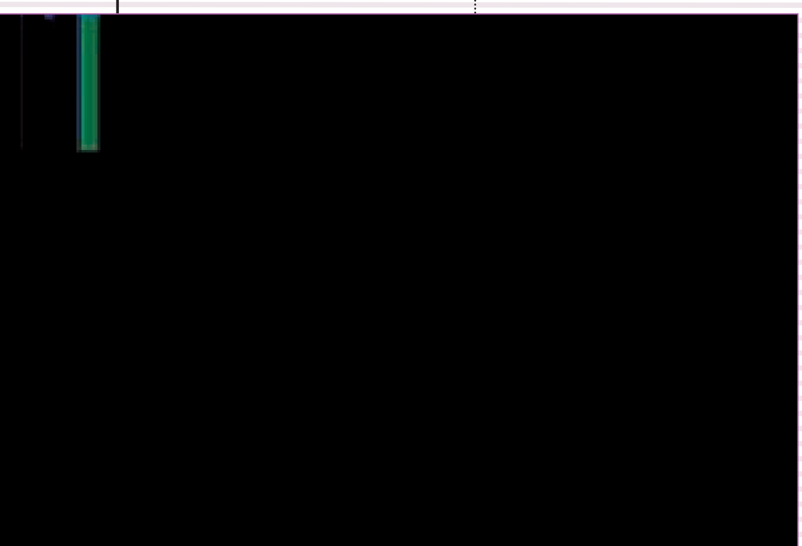
А вот и наша бравая команда. Обратите внимание, что модели персонажей не отличаются высокой детализацией.

SWAT: GST не является прямым наследником SWAT 3, сорвавшего аплодисменты под громогласные овации «лучшая тактическая игра года!». Разработчики разумно решили, что тактические симуляторы нужно оставить на попечение PC, а для консоли нового поколения требуется что-то новое.

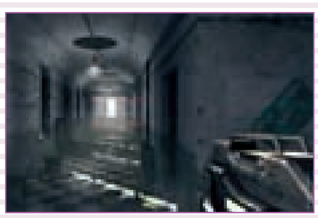
Военный арсенал исключительно солидный. Будут и автоматы, и пулеметы, и пистолеты — причем все стволы исключительно реалистичные… Насколько может быть реалистично футуристическое оружие.

Действие игры перемещается в 2020 год. **SWAT: Global Strike Team** – международная организация, призванная помогать странам в разрешении сложных проблем по спасению невинных жизней. Эдакая Rainbow, с поправкой на два десятка лет. Мы должны встать в ряды бравых защитников человечества, экипировавшись самым убойным оружием, — у террористов стволы ничуть не хуже, поэтому клин будем вышибать адекватным клином.

Мы будем управлять небольшим отрядом из трех избранных спецназовцев. Состав скромный, но функциональный: командир, технический специалист и снайпер.



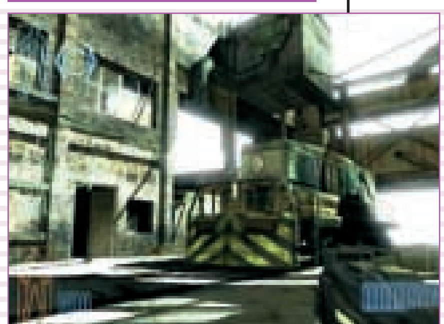
Нам предстоит бороться с террористами не только в каких-нибудь посольствах, но и на секретных военных базах.



Ну чем не Resident Evil? Так и кажется, что сейчас из окон полезут зомби.

Что такое SWAT?

Special Weapons and Tactics – SWAT. Полицейское спецподразделение, занимающееся заданиями, связанными с повышенным риском для жизни, где требуется наличие специальных навыков и тренировки. Чаще всего бойцы SWAT участвуют в освобождении заложников и арестах особо опасных преступников, а также для проверки и зачистки помещений при операциях других отделов полиции.



Интересно, эффектное освещение — игровая реалия или очередной фэйк?

Применение очевидно: технарь будет взламывать замки, снайпер — заниматься отстрелом живых мишеней, а командир… На его плечи возляжет все остальное.

Военный арсенал, как мы уже говорили, солидный. Будут и автоматы, и пулеметы, и пистолеты — причем все стволы исключительно реалистичные… Насколько может быть реалистично футуристическое оружие. Цель большинства миссий благородна и



Интерьеры в SWAT исключительно реалистичны.

одновременно романтична — спасение заложников. Опять же, основная ставка сделана на реалистичность (до чего же хочется влепить приставку «псевдо»!) — жертвы террористов будут нервничать, сумбурно выполнять наши распоряжения и вообще, вносить максимальный хаос в стройный план выполнения задачи.

С графикой у **SWAT: GST** все в порядке. Студия Argonaut известна своим практически готовым проектом Malice (сугубо для Xbox), а уж эта игра исключительно красива. То же касается и **SWAT: GST** — отличные четкие текстуры, фантастическое освещение и мягкие тени. На зависть Doom 3, не иначе!

Уже сейчас можно гарантировать, что игра получится интересной и необычной. Даже если в ней будут нелады с балансировкой игровой механики, бросить вызов последователям Бен Ладана можно лишь за графические красоты... Утрирую, конечно, но где-то около того.

SWAT — КАК ЭТО БЫЛО...



Лет эдак десять назад компания Sierra запустила отличную серию игр — Police Quest. Шли годы, шло развитие компьютерных технологий и в определенный момент родилась пятая серия Police Quest — Police Quest SWAT. За счет обилия интерактивного видео мы смогли увидеть всю подноготную работы спецподразделения. Это было необычно, однако в целом игра вышла сложноватой и сугубо на любителя.



Несмотря на фиаско, Sierra не забросила "полицейскую" тему, выпустив в свет SWAT 2 — игру с отличной идеей и проработанной концепцией. Мы могли взять под командование подразделение спецназа или группу террористов. Кроме непосредственного выполнения заданий, нам так же нужно было заниматься и экономическим менеджментом, и формированием команды, и ее тренировкой, и покупкой более совершенного оружия... Однако именно это разнообразие многих оттолкнуло от игры. Ибо представ перед выбором, кричать ли на террориста в мегафон, сделать ли предупредительный выстрел в голову заложнику, или же убежать за угол и посветить террористу в глаза фонариком, большинство выбирало самый простой вариант — выйти из игры.



Sierra осознала собственные ошибки и объявила о разработке SWAT 3. Игра оказался именно той, которую все терпеливо ждали — ее можно назвать симулятором командира подразделения спецназа. Ходим, освобождаем заложников, по мере возможности пытаемся напугать террористов криками "бросай оружие!", а так же отдаем многочисленные приказы подразделениям вроде "breach, bang and clear". Что немаловажно, игра обладала отличной графикой, для своего времени — так и вовсе конфетка. Но главным козырем игры стала великолепная система отдачи команд своим подопечным. Тут даже Rainbow 6 отдыхает.

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

PC

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

I.G.I. 2: COVERT STRIKE

Игра Project I.G.I., вышедшая в конце 2000 года, вызвала весьма противоречивые отклики со стороны рецензентов. С одной стороны все, что нужно было для успеха нормальному шутеру, в игре присутствовало: реалистичное оружие, интерактивные стены, еще бывшие тогда в диковинку огромные открытые пространства. С другой стороны, недостатков было еще больше.

Жанр: tactical FPS **Издатель:** Codemasters
Разработчик: Innerloop Studios **Количество игроков:** до 32
Онлайн: http://www.codemasters.com/igi2/
Требования к компьютеру: PII-400, 64Mb, 16Mb video
Дата выхода: весна-лето 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10371



Мост поражает своим размахом.

Главными из них являлись тупой AI, отсутствие многопользовательского режима и возможности сохраняться. Последний в списке «ляп» доводил многих не очень усердных игроков до белого каления. Мало того, что игра исповедовала хоть и не тотальный, но все-таки какой-никакой реализм, так она еще и не давала сохраняться, где душа пожелает! Именно поэтому многие отвернулись от игры, и в широких кругах Project I.G.I. пользовался репутацией неплохого, но недоделанного проекта.

Но не таковы славные парни из Innerloop Studios, чтобы отчаиваться после первой не совсем удачной попытки. Собравшись с духом, они собираются в скором времени представить нам новую серию похождений бравого агента британской разведки Дэвида Джонса — **I.G.I. 2: Covert Strike**. Судя по всему, они не забыли Главное Правило Построения Сиквелов — не испортить все то хорошее, что было в оригинале.



С округлыми предметами не все еще гладко. Посмотрите на колеса.

Долго было непонятно, почему Innerloop сменила издателя. 25 октября 2001 года было получено подтверждение, что мировое издание I.G.I. 2 будет осуществлять Codemasters. Это заявление не распространялось лишь на Скандинавию в связи с принадлежностью Innerloop с сентября 2000 года к скандинавской издательской группе Vision Park Entertainment. Смена же издателя обуславливается задержками с финансированием, которое должна была оказывать Eidos, издавшая первую часть игры.

Обозреватель с сайта PC Zone Стюарт Бишоп получил возможность изучить сырую альфа-версию игры. По его словам, выполни разработчики хотя бы 75% задуманного, I.G.I. 2 уже будет весьма значимым событием в жанре. Да будет так.

В первую очередь радует то, что **I.G.I. 2** сохранит тот легкий налет кинематографичности, что присутствовал еще в первой части. Для этого каждая миссия (а их в игре уже не 14, а целых 20, традиционно разделенных на три кампании) будет снабжена превеликим множеством анимированных сцен. Кроме того, во вторую часть удачно перекочевали уже знакомые игрокам персонажи. Например, помогать нам будет та самая девушка с русскими именем Anya, что обезвредила бомбу в конце первой части. В ее обязанности будет входить взлом компьютерных систем. Стоит заметить, что она — не единственная из старых знакомых, однако об остальных пока умолчим, дабы сохранить интригу.

Что касается самих миссий, то действие будет происходить в





Ливия. Узнается по архитектурному стилю.

трех точках планеты — Ливии, Китае и, естественно, в России. Как всегда, наша страна попала в чудесную компанию. Действие разворачивается среди знакомых пейзажей – на авиабазах, в морских гаванях и неких засекреченных объектах. Кроме того, увеличится по сравнению с первой частью количество операций в закрытых помещениях. Разумеется, разработчики не собираются отказываться от основной из фишек игры — открытых пространств, но стремятся при этом сделать игровой процесс более насыщенным и разнообразным.

действительно, во второй части будет больше оружия (если быть точным, 20 наименований), больше спецприборов (10 разновидностей, включая набор юного взломщика секретных систем), больше свободы действия. По неподтвержденной пока информации, в игру будет введено некоторое количество интерактивных средств передвижения. Особую фантазию здесь вроде бы никто не проявит, но вряд ли этот пункт в feature list будет лишним.

На официальном форуме игры сейчас можно прочесть пространные рассуждения по поводу наличия/отсутствия в сиквеле возможности сохраняться. В принципе, тот, кто прошел Project I.G.I., примет на «ура» и вторую часть, но, учитывая то, что сиквел ориентирован на большую, нежели круг фэнов первой части, аудиторию, возможность свободного сохранения во второй части игры будет присутствовать. Конечно, самые хардкорные игроки смогут насладиться игрой без оных, если будут играть на максимальном уровне сложности. И еще один нюанс, связанный с сохранениями: во время сейва игрок будет неподвижен в течение нескольких секунд. Очевидно для того, чтобы дать врагам фору.

По поводу многопользовательского режима пока известно не много, если не считать, конечно, того, что он будет. Скорее всего, стоит ждать что-то похожее на Delta Force с этими, будь они трижды неладны,

Кто прошел Project I.G.I., примет на "ура" и I.G.I. 2, но, учитывая, что сиквел ориентирован на большую аудиторию, во второй части будет присутствовать возможность свободного сохранения.



Большинство открытых пространств будет так или иначе располагаться в горах.

Чуть не забыл, основные силы разработчиков сейчас брошены на улучшение искусственного интеллекта, которого в первой части, по сути, не было. Отныне враги не будут безучастно созерцать бездыханные тела соратников. Теперь они смогут действовать куда более слаженно и, по слухам, даже научатся пользоваться рацией, дабы позвать на помощь.

В остальном же разработчики стараются руководствоваться основным принципом сиквелоделов: «Лучше больше да лучше!» И открытыми пространствами и поддержкой командной игры.

На данный момент складывается впечатление, что разработчики идут в верном направлении и у сиквела есть вполне реальная возможность стать удачнее своего предшественника. Времени до обозначенной даты выхода еще предостаточно, и есть надежда на новые приятные сюрпризы. Вдруг у Innerloop Studios проснется совесть, и русских солдат озвучат подобающим образом?

Олег Коровин
korovin@gameland.ru



GORE

Сетевые FPS выходят с завидным постоянством. Лавры Q3 и UT лишают сна даже очень психически стойких разработчиков. Попытки тягаться с FPS-мастодонтами, конечно, похвальны, но выглядят они зачастую довольно наивно. Gore, еще один онлайновый шутер, находится в разработке около двух лет. На страницах нашего журнала эта игра уже появлялась, причем довольно давно, отчаянно рискуя быть погребенной под тяжестью веков. Однако пришло время сдуть пыль и посмотреть, что же изменилось за долгое время.

Жанр: online FPS **Издатель:** DreamCatcher Interactive **Разработчик:** 4D Rulers **Количество игроков:** до 64 **Онлайн:** http://dreamcatcherinteractive.com/gore/
Требования к компьютеру: не объявлены **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5754

Конец нашего столетия, все традиционно плохо. На Земле не осталось запасов топлива, 5 миллиардов человек умерли от разразившегося голода, города перешли под контроль преступных банд. И вдруг ученым-энтузиастам удается открыть новый источник топлива, получивший название ORE. Однако мелькнувший луч надежды оказался языком адского пламени — за спасительное топливо началась полномасштабная война. Военные немедленно создали электронный симулятор для обучения солдат. Являясь всего лишь программой, он давал человеку полный эффект присутствия — проходящий тренировку испытывал усталость от физических нагрузок, боль от ранений… В нем нельзя было только умереть. **Gore** дает нам возможность попробовать эту программу в деле.

Разработчики довольно оригинально решили поступить с броней — она полностью защищает лишь ту часть тела, на которую одета. Пока пули входят в бронежилет, противник не будет получать повреждений. Здоровье начнет уменьшаться лишь после полного уничтожения брони.



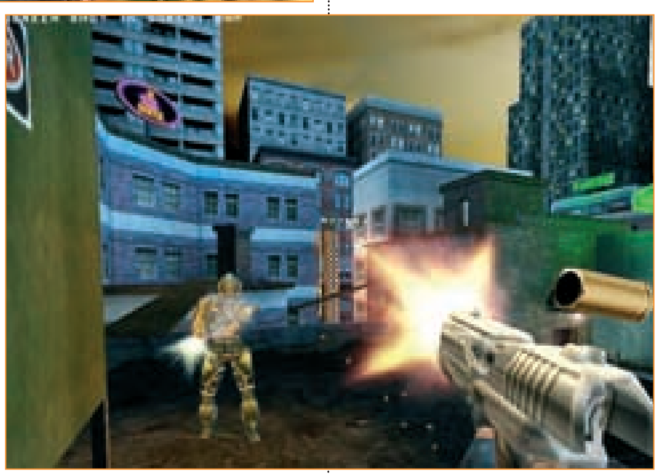
Сразу и не догадаешься, что это огонь — такой вот специфический эффект.

Игра является классическим онлайновым шутером, позволяющим сразиться с десятками других игроков и/или с ботами. Одним из самых необычных и смелых нововведений можно считать наличие такого атрибута, как выносливость (stamina). Мы не сможем безостановочно бегать по уровню, так как от бега и прыжков наш протеже будет уставать и двигаться медленнее. Измотанный донельзя, он даже может упасть в обморок (sic!). На усталость будет влиять даже вес оружия и предметов экипировки.

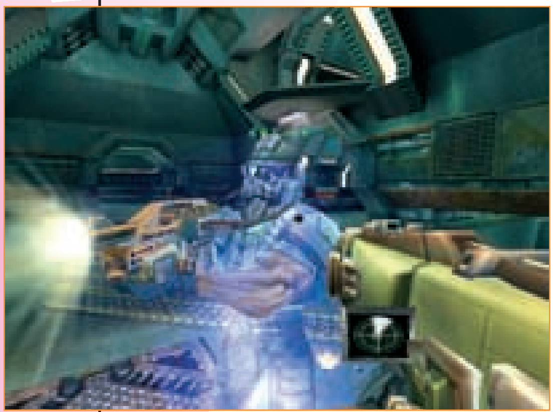
В Gore можно уничтожить практически любой предмет, включая аптечки. Заметив израненного игрока, бегущего к спасительной "лечилке", занимаем удобную позицию для стрельбы и взрываем аптечку прямо у него под носом, получая очередной фраг.

В **Gore** будет около десяти классов персонажей с различными характеристиками. Например, скаут движется заметно быстрее остальных, но при этом не слишком вынослив. В зависимости от класса персонажа выбирается базовый набор оружия. Скажем, у пехотинца будет пара узи, а убийца сразу получит снайперскую винтовку. Из каждого оружия

Некоторые уровни вызывают стойкие ассоциации с Kingpin.



Мы не сможем безостановочно носиться по уровню, так как от бега и прыжков наш протеже будет уставать и двигаться все медленнее. Измотанный донельзя, он даже может упасть в обморок!



Эффект прозрачности эксплуатируется просто немилосердно.

можно палить, как минимум, двумя способами, например, riot-gun отлично поработает и в роли пулемета, и в роли grenade launcher со слезоточивыми гранатами.

Теперь о режимах игры. Помимо стандартных deathmatch, team deathmatch и CTF будет еще и тактический режим. Наша задача — уничтожить запасы ORE вражеской команды и не подпустить противников к своим. На уровне не будет ни аптечек, ни патронов. Кроме того, убитый игрок прохлаждается до окончания текущего раунда.

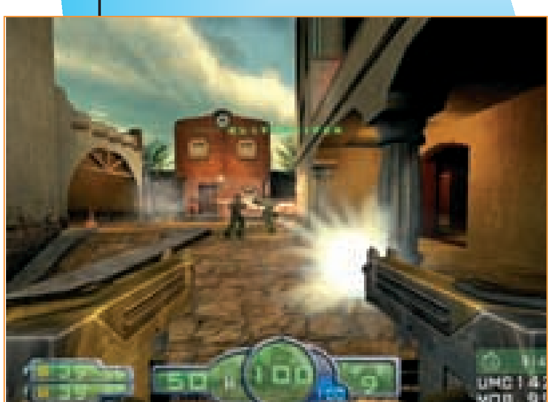
О графических изысках пока окончательных выводов делать не будем. **Gore** находится на весьма достойном технологическом уровне. Все эффекты, которые должны быть в современной игре, в ней есть. Хотя кое-что все-таки вызывает нарекания. Персонажам и оружию, несмотря на внушительные размеры оных, полигоны раздавались отнюдь не щедрой рукой. Огонь тоже выглядит несколько странно, если не сказать коряво. Однако гра-



Перестрелка на крышах небоскребов — это что-то новенькое.



Из каждого оружия можно палить как минимум двумя способами, например, riot-gun отлично поработает и в роли пулемета, и в роли grenade launcher со слезоточивыми гранатами.



фические недостатки с лихвой компенсируются работой дизайнеров. Мы будем сражаться как в закрытых помещениях, так и на свежем воздухе (еще неизвестно, где больше). Места действия варьируются от мрачных мегаполисов до наполненных ловушками фабрик и древних храмов.

В целом проект кажется довольно интересным. Но, учитывая, что он далеко не одинок на игровом рынке, пророчить успех не стоит. **Gore** не является тем априорным хитом, который мы купим только из желания узнать так ли он хорош, каким казался, скажем, полгода назад? Крепкий середнячок, не более.

PS2, XBOX

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

TERMINATOR: DAWN OF FATE

Wren
wren@gameland.ru

Чтобы заработать на фанатах, ожидающих релиза фильма Terminator 3, издательство Infogrames поставило в свой план игровой приквел самой первой части. Проблема в том, что хоть игры по мотивам Terminator и появлялись на консолях, ни одна из них не стала серьезным хитом. Впрочем, все же симпатичные экземпляры пару раз встречались...

Жанр: action **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Paradigm
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://us.infogrames.com/games/terminator_xbox/
Дата выхода: весна 2002 года

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10931

Созданием **Terminator: Dawn of Fate** занимается компания Paradigm Entertainment, известная прежде всего двумя проектами для Nintendo 64 — Pilotwings 64 и Beetle Adventure Racing. Первым несомненным достоинством **Terminator: Dawn of Fate** является удачная находка сценаристов. Надеюсь, вы помните, что главный герой прорвался на базу врага, получил доступ к машине времени и отправился в прошлое, дабы спасти мать будущего вождя. В фильме этот момент демонстрировался вскользь, акцент был сделан на события, происходящие в наше время. Однако сколько потенциала имеется в переносе действия в мир, где люди отчаянно сражаются с отрядами роботов-убийц, не имея при этом надежды на успех! Лишь организация Tech Com, возглавляемая Джоном Коннором, может реально противостоять солдатам Skynet, научившимися почти полностью имитировать внешний вид людей. Идеальный сюжет для хорошего боевика, а для игры — и подавно.



На первых скриншотах новый Terminator выглядит достаточно просто, однако, проект все равно кажется нам весьма интересным. А для улучшения графики время еще имеется.



Главным героем **Terminator: Dawn of Fate** будет Кайл Рис (Kyle Reese) собственной персоной. Так как действие игры начинается за два года до эпизода с машиной времени, повоевать придется вдоволь. Разработчики обещают добавить двух солдат, которые будут сопровождать Кайла в последней миссии. Второй ключевой герой — Катерина Луна (Catherine Luna), представительница спецназа Tech Com. Есть и третий герой, но о нем (ней?) пока ничего не известно.

Игровые события будут разворачиваться в постапокалиптическом мире, поделенном на 12 уровней. Большую часть объектов можно разрушить, в чем вам помогут 20 типов оружия — от автоматов и снайперских винтовок до образцов военных технологий будущего. Следуя протоpенной дорожкой Halo, вам будут помогать управляемые компьютером бойцы. Paradigm обещает предоставить возможность сразиться как с "реальными" (т.е. встречавшимися в фильме) типами врагов (роботы серии T800), так и с "вымышленными".

К сожалению, пока имеется не так много информации относительно основ игрового процесса, возможностей противника, структуры уровней и прочего. Известно, что это будет боевик от третьего лица, а динамическая камера позволит удобно передвигаться и выбирать цели (автоприцеливание?). Будем надеяться, что в результате получится качественная аркада вроде незабвенного Robocop vs Terminator (Megadrive), но на новом техническом уровне.

Сколько потенциала имеется в переносе действия в мир, где люди отчаянно сражаются с отрядами роботов-убийц, не имея при этом надежды на успех!



КОМАНЧ 4
Уже в продаже
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

PC

THE Y-PROJECT

Михаил "Mihanic" Бузенков
mihanic@gameland.ru





Радикальный ислам, то и дело отступающий под напором непобедимых янки, топор войны, вновь отрытый и брошенный Томом Клэнси в берлогу русского "медведя", — вот они, характерные образы компьютерного мира прошлого года. Но среди множества организаций, борющихся за озеленение крови и свободу парнокопытных динозавров Carnivores, есть и объединители рода человеческого. Westka Interactive готовит новый проект по борьбе с насекомыми. Назовем его "Y" — чтоб никто не догадался.

Жанр: 3D action/adventure **Издатель:** Epic Games
Разработчик: Westka Interactive **Онлайн:** http://www.y-pro.net/ **Дата выхода:** I квартал 2003 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11012

В среднеотдаленном будущем на поверхность неизвестной планеты приземлится исследовательский звездолет с Земли. За 70 лет до этого знаменательного события в одной из генетических лабораторий корабля в результате эксперимента родился новый вид насекомых. В момент посадки агрессивное существо сбежало и начало организовывать свою собственную колонию. Внимая опасности, исследователи перебрались в огромный монолитный город, оградив себя от внешнего мира стеклянным куполом. Не удивительно, что материал, не способный защитить даже колхозную теплицу от рогатки хулигана, со временем разрушился, впустив в город тысячу насекомых. В результате нападения в живых остались лишь две небольшие фракции. Одна проповедует грубую силу, вторая — научный подход к уничтожению врагов.



Присутствие на планете озонового слоя доводит создание стеклянного купола до полного абсурда.

Лидеры двух вышеупомянутых фракций будут поставлять нам оригинальное оружие, экипировку и ценные советы за своеобразную плату. Единица оплаты — сделанный выбор. А выбирать — на чьей стороне выступать — придется не раз. Соответственно экипировка, промежуточные цели, да и сами способы борьбы будут постоянно меняться. Возникают непочатые просторы свободомыслия и свобододействия. Любители "двойной игры" могут сотрудничать сразу с двумя группировками, но при этом они никогда не получат максимально мощного и универсального оружия, довольствуясь лишь гротескным гибридом деревянной дубинки с электрической зубной щеткой.

За графическую основу **Y-Project** взят движок Unreal, который будет лихо дорабатываться. Для придания солидности в проекте задействованы профессиональные архитекторы, а также люди, работавшие в свое время над Rayman, Settlers и Battle Isle. По словам руководителя проекта Томаса Шафера, движок Unreal позволил им оживить каждую молекулу мира **Y-Project**, придав виртуальным обитателям исключительно реалистичный внешний вид.

Компания Westka Interactive, расположенная в Колоне (Германия), была основана в 1993 году. Компанией создано множество коммерческих проектов для внутриигрового рынка Германии, среди них несколько настоящих бестселлеров. За долгое время работы сформировалась опытная команда разработчиков, часть из которых в свое время участвовала в создании Rayman, Settlers, Battle Isle и других известных игр.

...На богатом виртуальном троне гордо восседает г-н Блажкович, размахивая во все стороны огромной эмблемой id. Последняя уже рвала и метала десятки скаарджей и четвертовала с повешеньем грозного Фримена, и, по-моему, не так уж страшен для нее насекомоподобный враг в лице Westka.



Явные представители фракции ученых. Сейчас будут вербовать.

PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

NEOCRON: VIRTUAL CITY

Вячеслав Назаров
master@authortext.ru

Интересно, если кит полезет на слона, кто кого победит? При том условии, что бороться и кусаться они будут на мелководье. Впрочем, из-за отсутствия подходящего водоема, выяснить это никак не удается. Приходится наблюдать за схватками между другими монстрами: фэнтезийными и научно-фантастическими MMORPG. Скоро в рядах последних случится пополнение — к выходу готовится игра Neocron. Любопытно, какая роль уготована ей в битве за сердца игроков?

Жанр: MMORPG **Издатель:** Reakktor Media **Разработчик:** Reakktor Media
Количество игроков: не ограничено **Онлайн:** http://www.neocron.com
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5984

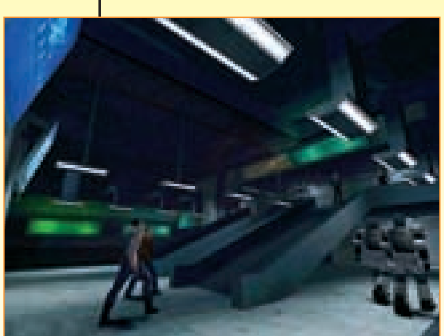
ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Новая игра продолжает традиции Anarchy Online, являясь очередной вариацией на киберпанк-тему. Ее действие происходит в отдаленном будущем. Земля превратится в пустыню, по сравнению с которой задний двор завода *“Компоты и калмыцкие узоры на байдарках”* будет выглядеть оазисом. Основная часть этой жуткой территории окажется заселенной мутантами. Оставшимся людям предстоит ютиться в городах-мегаполисах, которых будет всего три: сам Неокрон, Йорк и Токио II. Стоит отметить, что поначалу игрокам придется тесниться лишь в одноименном населенном пункте. Разрешить прописку в остальных городах разработчики обещают спустя несколько месяцев после выхода игры.

> Отдельное спасибо стоит сказать за оригинальную систему боев. Она будет существенно отличаться от стандартной схемы point&click, используемой в подавляющем большинстве MMORPG. Сражения в Neocron станут походить на баталии, которые мы можем ежесекундно наблюдать на наших голубых экранах в любимых 3D action.



**Добрым словом и пистолетом можно добиться гораздо большего, чем просто добрым словом.
Процесс “добивания” уже подходит к концу...**



Непосредственно Неокрон будет состоять из четырех районов: Парк, Плаза, ВиаРосса и Внешняя зона. Как следует из названия, Внешняя зона является границей города — наиболее опасным местом, в котором стража порядка встретить сложнее, чем вашего покорного слугу в метрополитене с банкой “пепси” в передних конечностях. В Парке полицейские патрули встречаются почаще. Но больше всего охраны обитает в Плазе и ВиаРоссе, которые являются наиболее безопасными районами в игре. Впрочем, “безопасность” — понятие условное. Ведь в Neocron настоящих мутантов и сочувствующих им будет немало.

В целом, будет ли жизнь в Neocron полна опасностей или нет, зависит от игроков. С самого начала игры персонажи лишены возможности убивать из-за имплантированного чипа “Надзиратель”. Но по ходу игры его можно удалить и уж тогда почувствовать себя нормальным человеком. Затем стоит заняться и поисками оружия. В демоверсии я очень хотел найти амулет-чип, который одним своим видом отпугивает мутантов и понижает их боевой дух мощной энергетикой. В конце концов, остановился на бейсбольной бите.

А что выбрали бы вы? Ведь выбирать обязательно придется. Пройти мимо **Neocron** не получится — этот герой бьет прямо в сердце.



PC

GLOBAL OPERATIONS

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

**…И был Quake, и было это хорошо, и рубился народ в суровый Deathmatch, смахивая заливающий глаза адреналин прямо на окружающих… И был Team Fortress, и было это тоже неплохо, всем понравилось таскать флаги с одной базы на другую, предварительно распределив все роли в этом безумном командно-милитаристическом спектакле…
И есть Counter-Strike. Войди в любой самый захудалый клуб, и тебе сразу же объяснят, что CS — венец мироздания и придумать что-то покруче уже ну никак не получится.**

Жанр: team-based FPS **Издатель:** Crave Entertainment **Разработчик:** Barking Dog Studios
Количество игроков: до 24 **Онлайн:** http://www.globalopsgame.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 64MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9803

С ухмылкой взирала на обуреваемых страстями людишек Barking Dog Studios. Профессионалы в области строения сетевых шутеров, проходившие в свое время по делам Final Doom, Team Fortress Classic, Day of Defeat и даже привлекавшиеся за соучастие в деле Counter-Strike (CS beta 5 — их рук дело), по слухам, в данный момент готовят государственный переворот. Их задача — ни много, ни мало свергнуть нынешнего владыку онлайновых побоищ — Counter-Strike и водрузить на его место нового, более достойного представителя FPS, имя которому **Global Operations**.

Чего не хватало и не хватает в Counter-Strike? Правильно, разнообразия. Массовый отстрел террористов спецназом (и, соответственно, наоборот) — дело, конечно, веселое, но слишком уж однообразное. Barking Dog бьют себя пяткой в грудь и клятвенно заверяют, что ни о каком однообразии в **Global Operations** и речи идти не может. Судите сами, разве можно соскучиться, когда действие происходит в 13 различных “горячих точках” земного шара, а в конфликтах каждый раз замешаны разные стороны? Итого в нашем распоряжении не две, а целых 26 команд, каждая из которых обладает собственным уставом и кодексом чести. Аллах акбар и все такое.

Никогда не занимался подсчетом количества “стволов” в CS, но точно уверен, что их там всяко меньше 32. Так что и поэтому пункту **GO** оказывается впереди. А что вы хотели, с таким-то арсеналом (восемь пистолетов, четыре шотгана, шесть автоматов, четыре пулемета, шесть автоматических винтовок и четыре снайперские) можно кого хочешь убедить в своей правоте.

Все бойцы делятся на классы общим числом в 7 штук в зависимости от предпочтений. Каждый из классов снабжается собственной униформой и экипировкой, после чего немедленно отправляется умирать за отчизну. Однако если на снайпера внезапно снизошло озарение, и он понял, что его призвание — ручные пулеметы, вовсе не обязательно делать себе сэппуку. Достаточно только найти усопшего (с нашей ли помощью или без нее) владельца вожделенной “пушки” и конфисковать оную.

Вообще, с классами все вполне стандартно — коммандос, снайпер, тяжело-вооруженный-парень, подрывник-затейник, разведчик и медик. Но есть еще один, совершенно особенный, именуемый Intelligence Officer. Такого чудо-бойца нам обещали в TF2, затем в Dreadnoughts, теперь вот обещают в GO. Резон его существования сводится к координированию действий бойцов, поднятию боевого духа и раздаче пинков нерадивым. Командир следит за боем через расставленные повсюду камеры, а также через основной вид — сверху вниз.



На данный момент разработка игры подходит к логическому завершению. Мой вам добрый совет: сходите в клуб, поиграйте напоследок в CS. Вполне возможно, что больше такого случая не представится — а ну, как установит **Global Operations** диктатуру?

Что касается сценариев предстоящих разборок, тут особых новаций не предвидится. Подрыв объекта, спасение заложников и VIP’ов – откатанная классика.



PS2

Wren
wren@gameland.ru

SUMMONER 2

Summoner в свое время стал лучшей RPG года на PS2 — большей частью, за счет отсутствия достойных конкурентов. Игра получилась сыроватой, да и концепция ее была несколько чужда консолям. Но коммерческого успеха Summoner добился, что и подвигло Volition на создание сиквела.

Жанр: RPG **Издатель:** THQ **Разработчик:** Volition, Inc
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.summoner2.com/ **Дата выхода:** IV квартал 2002

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10932

Summoner 2 не следует канонам JRPG. Взять хотя бы тот факт, что события сиквела разворачиваются в том же мире, да еще и вскоре после того, как завершилась первая часть. Пока Джозеф занимался поиском колец и возводил себя до уровня бога, на другом конце света родилась девочка Пава, которую моментально объявили земным воплощением богини Лахарах. В отличие от Джозефа, она изначально была осведомлена о своих способностях. В возрасте четырех лет с ее помощью свергли местного короля, а бразды правления родной страной под названием Халассар предоставили ребенку. В течение 20-ти лет Пава успешно руководила своим народом с помощью мудрых советников. Однако над страной нависла опасность — расположенная поблизости воинственная империя Галдир была не прочь завоевать соседа. И это лишь полбеды. Война могла стать ключом, который позволил бы богине разрушения Лахарах использовать молодую королеву в своих целях. А это куда серьезнее.

Завязка с претензией на оригинальность — по крайней мере, в ней нет шаблона в виде простых деревенских парней, спасающих весь мир от сил зла. Кроме того, хитрое геополитическое устройство мира позволяет ввести множество сильно отличающихся друг от друга локаций. Однако на высокое качество проработки героев и сюжета не рассчитывайте — в игре вы не найдете ни сильной мотивации персонажей, ни сколько-нибудь ярких личностей. Сама же Пава, хоть и обладает теми же способностями, что и герой первой части, применяет их несколько иначе. Вместо того, чтобы призывать (summon) различных существ, она превращается в них путем произнесения заклинания на священном языке. Для этого нужно лишь знать подходящую руну. Остальные члены команды также не обделены особыми способностями, которые прогрессируют и совершенствуются по мере накопления очков опыта. К слову, Пава умеет пользоваться и более простой магией — в частности, девчушка сильна в стихии огня.

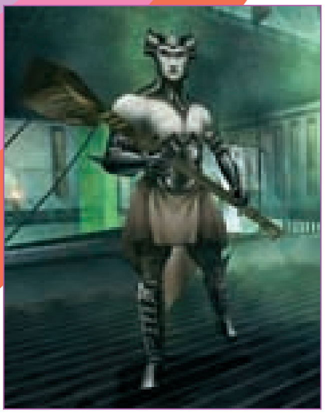




Вместо того, чтобы призывать различных существ, главная героиня превращается в них путем произнесения заклинания на священном языке. Для этого нужно лишь знать подходящую руну.



Как и ожидалось, ландшафты в Summoner 2 стали более разнообразными, а у моделей героев прибавилось деталей.



Что касается боевой системы, Volition обещает нам тотальную переделку, тем самым косвенно признав неудачность модели, используемой в первой части. Однако слово real-time заставляет с недоверием воспринимать обещания относительно продвинутых комбо, а также стремительных и интересных боев. Создается впечатление, что разработчики стоят на перепутье между жанрами rogue, JRPG и PC RPG, судорожно пытаясь найти элегантное решение проблемы. Может быть, у них это и получится. Дай Бог...


Гномы
Innonics
Игрушки
больше, чем просто игры
1С
snowball.ru
технологии творчества
Игрушки
Гномы
Уже в продаже
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407.
Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

GBA

SHINING SOUL

Wren
wren@gameland.ru



Внешний облик игры напоминает Shining Force 2 на MegaDrive. Симпатично.

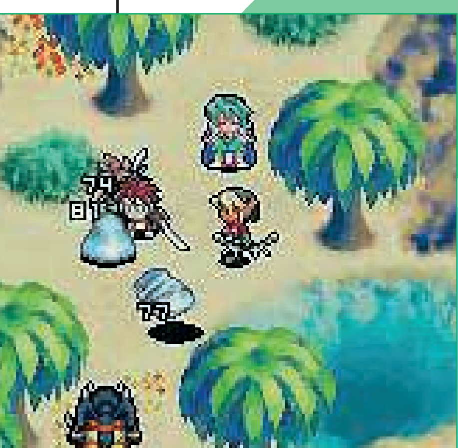
Серия Shining всегда была основным козырем Sega в жанре RPG, охватывая все его разновидности: от Action/RPG до тактических RPG. Но владельцы Dreamcast напрасно мечтали о Shining Force 4, вместо этого Sega анонсировала Shining Soul для GBA. Сможет ли эта игра оправдать надежды поклонников серии?

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: action/RPG **Издатель:** Sega **Разработчик:** Sega
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.sega.com
Дата выхода: 28 марта (Япония), в США не объявлена

Дополнительная информация: http://sega.jp/gba/shinsoul/

Если обратиться к истории, становится понятно, что этот проект является духовным продолжением Shining Wisdom (Saturn). Основное блюдо в виде **Shining Force** всегда появлялось на системе как раз после экспериментов в других



Бои проходят в реальном времени, на манер Diablo. Из врагов выпадают мешочки с ценными предметами.

поджанрах, поэтому можно надеяться на то, что и сейчас схема осталась прежней. Правда, не нужно забывать, что над новой “сияющей” игрой трудится совершенно новая команда.

Отношение к Shining Soul двойственное. С одной стороны, скриншоты вызывают ностальгию по временам **Shining Force 2**, при виде очаровательных лужиц слизи учащается пульс, но вот только уничтожать их надо будет отнюдь не с помощью выбора в меню пункта attack. Хорошая action/RPG тоже вряд ли бы помешала, будь у нее нормальный сюжет… Но вот оного как раз и не будет. Вы выбираете класс (рыцарь, лучник и т.п.), цвет и имя героя и отправляетесь на исследование подземелий. Схема стандартна: рубим врагов, собираем предметы,



Стандартный экран экипировки персонажа.



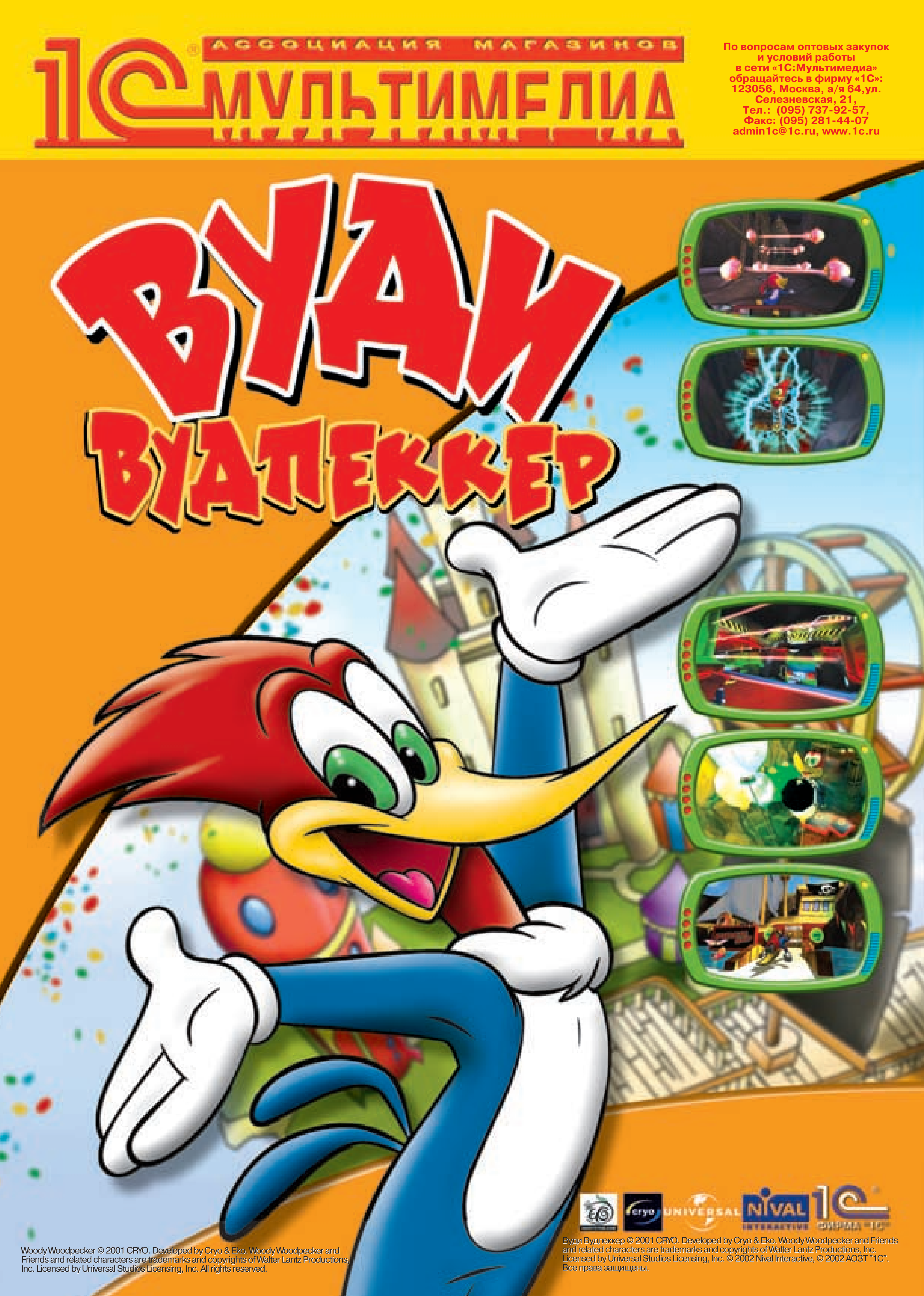
В Shining Soul предстоит сражаться и в помещениях.

открываем сундуки. Время от времени накопившийся опыт дает возможность увеличить уровень, а заодно и характеристики героя (силу, скорость). К интересным нововведениям можно отнести модернизацию оружия, которая добавляет возможность накапливать энергию и наносить сверхмощные удары.

Инвентарь состоит из шести специальных слотов, куда можно помещать предметы и затем во время боя быстро перелистывать их шифтами — для игры а-ля Phantasy Star Online быстрый доступ к лекарствам жизненно важен. Кстати, сходство с сетевыми играми усиливается еще и тем, что в **Shining Soul** одновременно могут играть четыре человека. Очевидцы сравнивают этот режим с Gauntlet Legends — комментарии излишни.

Как видите, **Shining Soul** по отношению к наследию прошлого — есть то же, что и Phantasy Star Online. Идеально воссозданная атмосфера, качественный игровой процесс и вместе с тем — минимум сходства с предками. **Shining Soul** подгоняется прежде всего под нужды владельцев GBA, а конкурировать она будет с серией Zelda. Станет ли игра интересна любителям Golden Sun? Все зависит от того, что нам дадут под видом сюжета, но и без него она весьма привлекательна. Все-таки новый Shining... END

Схема стандартна: рубим врагов, собираем предметы, открываем сундуки. Время от времени накопившийся опыт дает возможность увеличить уровень, а заодно и характеристики героя.



1С
Ассоциация магазинов
Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Вуди Вудпеккер
Woody Woodpecker © 2001 CRYO. Developed by Cryo & Eko. Woody Woodpecker and Friends and related characters are trademarks and copyrights of Walter Lantz Productions, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved.
cryo
UNIVERSAL
NIVAL INTERACTIVE
1С
Вуди Вудпеккер © 2001 CRYO. Developed by Cryo & Eko. Woody Woodpecker and Friends and related characters are trademarks and copyrights of Walter Lantz Productions, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. © 2002 Nival Interactive, © 2002 АОЗТ "1С". Все права защищены.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

PC

NEW WORLD ORDER

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



Какая игра сможет скинуть Counter-Strike с пьедестала самого популярного многопользовательского шутера? Над своей версией ответа на данный сакраментальный вопрос уже который год трудятся разработчики из Termite Games. Desert Eagle им в руки!

Жанр: multiplayer FPS **Издатель:** Project Three **Разработчик:** Termite Games **Онлайн:** http://www.p3int.com/ product_center_nwo_cd.asp **Требования к компьютеру:** PII 400, 128MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** март 2002 года

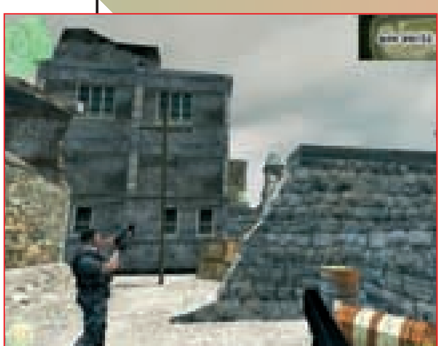
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11047

Создатели свято верят в успех своего детища и при этом ни капли не стыдятся того факта, что их вероломный проект практически подчистую повторяет идею самого CS. Суть игры заключается в противостоянии террористической группировки The Syndicate и военной организации The Global Assault Team. Как вы догадались, это всего-навсего завуалированные "терроры" и "каунтеры", соответственно.



Обратите внимание на количество деталей.

Однако без нововведений не обошлось. Если в CS за успехи нас премировали энным количеством зеленых купюр разного достоинства, в **NWO** подход к поощрению несколько иной. За каждое удачное убийство или выполненную миссию нам повышают ранг. Чем выше оный, тем к большему количеству пушек мы имеем доступ. Словив же пулю-дуру или нахально провалив задание, мы собственноручно понизим свои привилегии. Согласитесь, есть ради чего стараться.



Напарник в кого-то целится. Видимо, решил повысить свой ранг.

Стремление к реалистичности достигло локального апогея. Любое (любое!) действие влияет на физическое состояние персонажа, а любая несуразная комбинация заставляет стремительно падать к нулю параметр «выносливость». Таким образом, про серии головокружительных прыжков с ракетницей на плече и гранатометом подмышкой стоит сразу забыть. Также играет свою роль и вес. Например, можно обвешаться оружием с головы до ног, но суровая реальность просто не даст нам сдвинуться с места. А то и придавит многотонным стальным грузом.

По словам создателей, одна из основных причин, по которой CS пора отправлять на пенсию, — порядком проржавевший от количества пролитой крови движок Half-Life. Не станем лукавить, в графическом плане **NWO** действительно радует глаз. По хитроумной задумке разработчиков, их самопальный движок DVA отображает только те полигоны, которые видны игроку в данный момент времени. Таким образом, на экран может выводится в пять раз больше заветных треугольников, чем при обычных условиях. Отсюда и растут ноги небывалой детализированности и обилия спецэффектов, которыми напичкана игра.

Можно обвешаться оружием с головы до ног, но суровая реальность просто не даст нам сдвинуться с места. А то и придавит многотонным стальным грузом.

Основной акцент делается на multiplayer. Одиночная игра с ботами рассматривается скорее как необходимый довесок (вспомните Quake III или UT). Многопользовательских режимов будет целых пять штук — не требующий отдельного представления deathmatch, возня с заложниками, а остальные три пока хранятся за семью внушительными печатями.



Остается только добавить, что работа над **NWO** в самом разгаре, и создатели просто-таки искрятся от переполняющего их энтузиазма. Если последний окажется направленным в верное русло, то, возможно, мы все-таки получим достойную замену Counter-Strike. END

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

И НАСТУПИЛО ТЁМНОЕ ВРЕМЯ, ВРЕМЯ ЗЛА...

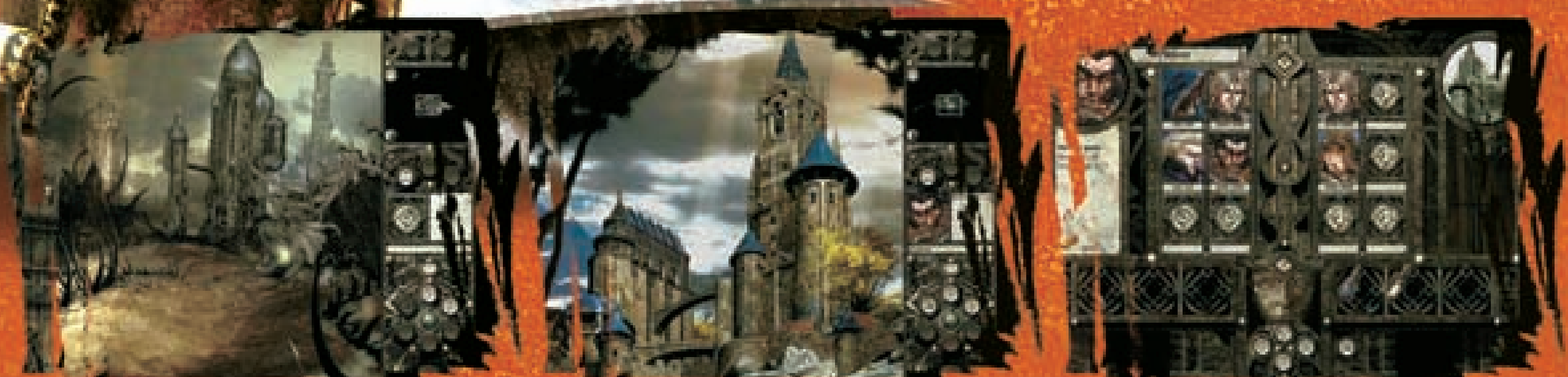


ПРОШЛО ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ. ГЛУБОКО В НЕДРАХ СВЯЩЕННЫХ ЗЕМЕЛЬ ПОЯВИЛСЯ ИЗБРАННЫЙ, ПРИЗВАННЫЙ ПРИНЕСТИ СПАСЕНИЕ ОДНИМ И ГИБЕЛЬ, И ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ ДРУГИМ.

СОБРАВ ВСЮ ВЕРУ В КУЛАК, КАЖДАЯ РАСА ВНОВЬ ДОЛЖНА ВЗЯТЬ В РУКИ ВСЕ СОКРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ, ЧТОБЫ СПАСТИ И ЗАЩИТИТЬ СВОЙ НАРОД И ПРИНЕСТИ НЕВЕРНЫХ В ЖЕРТВУ СВОЕМУ БОГУ.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ:

- ПОТРЯСАЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ И СНОГСШИБАТЕЛЬНЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР, КОТОРЫЙ ПОГРУЗИТ ВАС В НАСТОЯЩИЕ ЭПИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ;
- БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В "АПГРЕЙДЕ" ОТРЯДОВ И ЛИДЕРОВ;
- БОЛЕЕ 200 УНИКАЛЬНЫХ АНИМИРОВАННЫХ ОТРЯДОВ И БОЛЕЕ 100 КРАСИВЕЙШИХ ЗАКЛИНАНИЙ;
- КАЖДАЯ РАСА ОБЛАДАЕТ СВОЕЙ СОБСТВЕННОЙ УНИКАЛЬНОЙ КАМПАНИЕЙ, КОТОРЫЕ РАССКАЖУТ ИСТОРИЮ ПРОИСХОДЯЩЕГО С РАЗНЫХ ТОЧЕК ЗРЕНИЯ;
- ПОДДЕРЖКА ДО 4-Х ОДНОВРЕМЕННО ИГРАЮЩИХ ИГРОКОВ ПО СЕТИ И ИНТЕРНЕТУ;
- РЕДАКТОР КАМПАНИЙ ПОЗВОЛИТ ВАМ СОЗДАТЬ ИМЕННО ТАКУЮ КАМПАНИЮ, КОТОРУЮ ВЫ ХОТЕЛИ ВСЕГДА ПРОЙТИ;
- ТАКЖЕ СУЩЕСТВУЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕНОСА УЖЕ ИМЕЮЩИХСЯ РАЗВИТЫХ ЛИДЕРОВ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ ИГРЫ ИЛИ В СОЗДАННЫЕ ИГРОКОМ КВЕСТЫ;
- АБСОЛЮТНО НОВАЯ СИСТЕМА СОБЫТИЙ РАЗНООБРАЗИТ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС НАСТОЛЬКО, ЧТО ВЫ ЗАХОТИТЕ ПРОЙТИ ИГРУ ОТ НАЧАЛА И ДО КОНЦА, ПРИЧЁМ НЕ ОДИН РАЗ
- СИЛЬНЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПОЗВОЛЯЕТ СДЕЛАТЬ ГЕЙМПЛЕЙ БОЛЕЕ ДИНАМИЧНЫМ.



Руссобит-М
ПРОЕКТ–МУЛЬТИМЕДИА

arxel tribe

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

PC

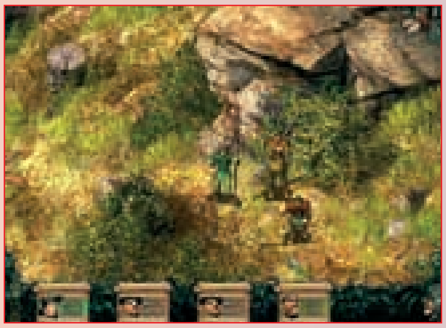
ROBIN HOOD

Жанр: RTS
Издатель: TBA
Разработчик: Spellbound Studios
Онлайн: http://www.spellbound.de/
Дата выхода: III квартал 2002 года

Компания Spellbound, выпустившая весьма успешный Desperados: Wanted Dead or Alive, своего рода Commandos на Диком Западе, готовит пополнение в линейке своих продуктов. Тактические уловки, умелое комбинирование возможностей персонажей и разнообразные задания - вот изюминки будущей игры.



По всей видимости, в более чем 40 миссиях найдется место как кровавым разборкам с применением режуще/колюще/метательного оружия, так и тайным инфильтрационным операциям под покровом ночи. Основное действие будет происходить в лесах, однако, не обойдется и без дерзких вылазок в близлежащие деревни, а также нападений на богатых и скупых торговцев. Помогать Робин Гуду творить благородные дела будут верные друзья: Little



John, Maid Marian, Bruder Tuck и другие герои. Одновременно в вашем подчинении может находиться всего несколько человек, поэтому первостепенное значение приобретает тактика и умелое руководство каждым юнитом в отдельности. В игре будет использован псевдотрехмерный движок.

У разработчиков из Spellbound большой потенциал, но оправдать (или наоборот) возложенные на них надежды они смогут не раньше осени этого года. Что является вполне приемлемой датой, ибо мы как раз отдохнем от Commandos II и с удовольствием возьмемся за еще одну порцию дежурного блюда.

PC

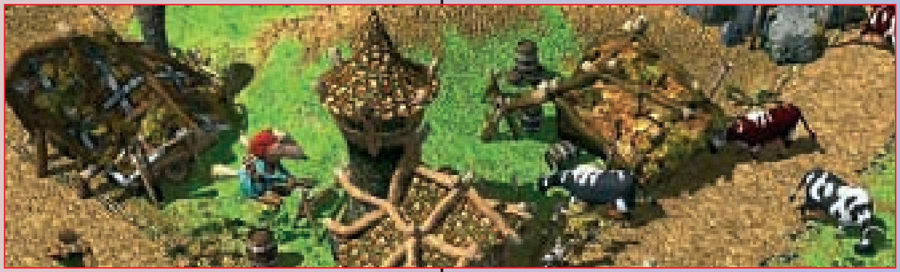
KNIGHTSHIFT

Жанр: RTS/RPG
Издатель: TBA
Разработчик: Reality Pump Studios
Онлайн: http://www.zuxxez.com/
Дата выхода: III квартал 2002 года

Время от времени в игровой индустрии всплывают такие анонсы, оторваться от слежения за которыми просто невозможно. Представляем вам одного из фаворитов сегодняшнего дня: KnightShift. Не вдаваясь в дебри перевода названия, скажу лишь, что эта игра будет полна юмора. Но юмора весьма специфического, местами стебового и непристойного, а местами очень даже милого и добродушного.

Представьте себе средневековый фэнтезийный мир, населенный ведьмами, темными священниками, гигантами и драконами. Чтобы вернуть свой законный трон изгнанному принцу Мирко предстоит пройти через дебри и хитросплетения сюжета. Для этого надо... выращивать коров, потому что молоко - главный ресурс в здешних местах! Основная особенность игры - движок Earth





III, использующий для прорисовки мира кривые Безье и сложную скелетную анимацию. Это обеспечивает невиданную доселе графику - масштабируемые объекты без потери качества, невероятную детализацию и естественную анимацию персонажей. Да что там говорить, взгляните на скриншоты, недаром сами разработчики уверены, что их технологии станут стандартом де-факто для игр будущего.

Более 20 миссий, объединенных в 3 нелинейные кампании, ждут своих героев, чтобы покорить мир сказочной красоты. Но это случится ближе к осени этого года.

PS2

RED FACTION 2

Жанр: 3D action
Издатель: THQ
Разработчик: Volition
Онлайн: http://www.volition-inc.com
Дата выхода: IV квартал 2002 года

Анонсировано продолжение игры Red Faction, использовавшей в свое время нашумевший движок Geo-Mod, основным достоинством которого являлась возможность разрушать практически любые элементы уровня.

Игра выйдет только на PS2, но уже сейчас разработчики обещают вовсю использовать возможности консоли. Логичное развитие получит основная идея игры – будут добавлены новые предметы и новые возможности по их разрушению (в том числе и статичных объектов). Кроме того, особое внимание



уделено улучшению AI: монстры теперь должны больше походить на людей по части хитрости и беспощадности. У игрока появится возможность управлять различной техникой, а также действовать в составе команды элитного подразделения, где у каждого бойца будут особые качества. Еще обещают добавить автосохранение и возможность играть на одном компьютере вчетвером в режиме split-screen.

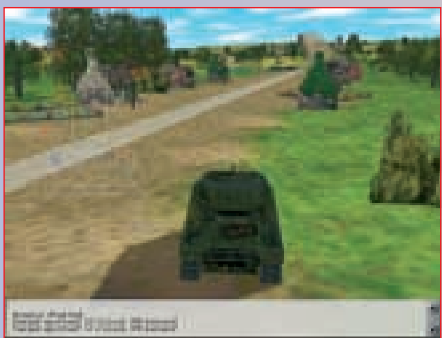
Сейчас очень мало информации по готовящейся игре (нет даже скриншотов!), но в скором времени мы узнаем новые подробности и сразу же поделимся с вами.

Blade

PC

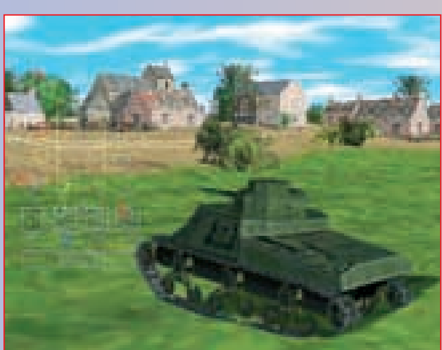
PANZER ELITE
ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Жанр: simulation
Российский издатель: Руссобит-М
Разработчик: Wings Simulations
Онлайн: http://www.panzerelite.com
Дата выхода: I квартал 2002 года



Panzer Elite представляет собой танковый симулятор с возможностью тактического управления группой подчиненных. От вашего умения и полководческих талантов будет зависеть, на чьей стороне в грандиозных танковых сражениях окажется капризная девица победа.

В наличии 80 сценариев, в полномасштабных баталиях смогут принять участие до 23 танков. Как ни странно, но воюющих сторон всего две - Германия и Америка, а русским во Второй Мировой войне отводится лишь роль наблюдателей. Тем не менее, миссии обещаются быть на основе реальных событий, происходивших в период с 1942 по 1944 год. Особенностью игры является уникальная возможность управлять танком (дело, кстати, довольно сложное) с помощью одной только мышки, для чего на экране присутствует специальный схематичный рисунок. Некоторые функции можно будет переложить на плечи трудолюбивого AI, благо в составе экипажа машины боевой находятся еще 4 человека, управляемых компьютером.



К сожалению, впечатление портит сильно устаревший движок. Ладно бы еще небольшое количество полигонов и нестыкующиеся текстуры, но проезжающие сквозь друг друга танки – явный криминал. Остается надеяться, что все это - эксклюзивные атрибуты бета-версии, а в релизе подобные недоразумения будут устранены. END

PC

THE DRUID KING

Жанр: RTS/RPG
Российский издатель: Руссобит-М
Разработчик: Haemimont Multimedia
Онлайн: http://www.haemimont.com/druidking/
Дата выхода: I квартал 2002 года

Буквально через несколько недель должна выйти новая игра от Haemimont Multimedia, сочетающая в себе элементы стандартной RTS и слегка упрощенной RPG. В этот раз нам предстоит окунуться в мир противостояния римлян и гордых галлов, не желающих мириться с непрошеными гостями.

Впечатления от демо-версии самые положительные: прекрасная графика, плавная анимация, харизматичные лидеры - во всем чувствуется стиль и качество проработки. От жанра RTS игре достался классический вид сверху, добыча и распределение ресурсов, а от RPG - индивидуальные параметры персонажей, ин-





тересный богатый сюжет и традиционные Герои. Каждый Герой может управлять небольшой армий безликих юнитов. Именно вокруг Героев и их взаимоотношений строится вся история и сюжетная линия. В игре присутствует много разветвленных диалогов, а для придания реалистичности в изобилии встречаются небольшие скриптовые сценки. С технической стороны The Druid King порадует трехмерными ландшафтом и огромными уровнями (до 5000 юнитов, одновременно находящихся на одной карте).

Сказочный мир The Druid Kings уже этой весной сможет порадовать ценителей "продвинутых" RTS. END

Blade

REVIEW
стр. 062-087

Virtua Fighter 4
Продолжение легендарной серии файтингов от AM2... Что это — обычная аркада или настоящие шахматы в реальном времени?

Sid Meier's Sim Golf
Новое творение, сдобренное потрепанным именем Сида Мейера... Удивит ли нас мэтр?

World Rally Championship
Претенциозная раллийная гонка на PS2... Сможет ли она конкурировать с продукцией Codemasters?

Рыцари Морей
Скрип мачт, шелест парусов и шум прибоя... А к месту ли подводная лодка, пароход и воздушный шар?

Disciples II: Dark Prophecy
Первый конкурент "Героев" снова в строю... Зачем воткнут в землю магический жезл?

Black & White: Creature Isle
Продолжение хита прошлого года от Питера Молине... Кто первый с визитом к Еве?

Казанова. Все соблазны Венеции
Герой амурного фронта бросает вызов силам зла... Вы чувствуете себя виртуозом шпаги?

Virtua Fighter 4

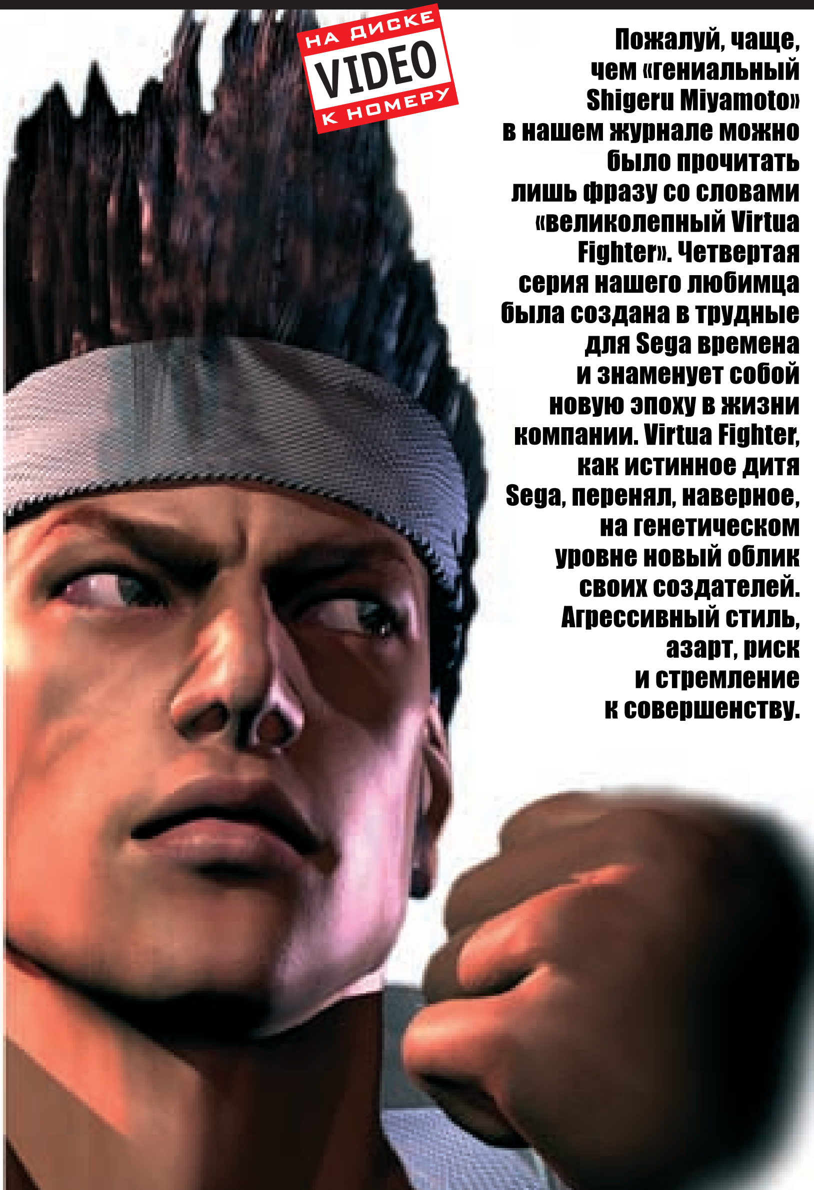
ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

PlayStation 2

Жанр: fighting **Издатель:** Sega (Sony в Европе) **Разработчик:** Sega-AM2
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http:// www.sega-am2.co.jp
Продюсер: Yu Suzuki

Дополнительная информация: http://www1.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9678



Пожалуй, чаще, чем «гениальный Shigeru Miyamoto» в нашем журнале можно было прочитать лишь фразу со словами «великолепный Virtua Fighter». Четвертая серия нашего любимца была создана в трудные для Sega времена и знаменует собой новую эпоху в жизни компании. Virtua Fighter, как истинное дитя Sega, перенял, наверное, на генетическом уровне новый облик своих создателей. Агрессивный стиль, азарт, риск и стремление к совершенству.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Разница между двумя последними играми сериала VF составила пять лет. Между домашними версиями – три года. За это время, казалось, концепция игры безнадежно устарела. После выхода в свет потрясающего Soul Calibur и вдохновляющих Dead or Alive 2 и 3, «старая гвардия» перешла в разряд легенд, да еще списков «100 игр, которые изменили мир». Впрочем, как известно, дыма без огня не бывает, а за последний год практически все знаменитые файтинг-сериалы вдруг вознамерились вернуться в строй. Одновременно с **VF4** вышла четвертая серия Tekken (мусолящая на «железе» от PS2 идеи старинного VF3), сообщено о возрождении сериала Mortal Kombat, дошли даже безумные слухи о реинкарнации Killer Instinct. Что это – нашествие на индустрию почувствовавших запах крови (или денег) и восставших из могил зомби? Не совсем. Буквально на днях я, например, выяснил, что за долгие годы разлуки успел соскучиться. Случилось это в день получения посылки с копией только что вышедшего в Японии **Virtua Fighter 4.** Наверное, не только у меня возникли подобные чувства, раз уж разработчики умудрились их подхватить... Причем, заранее.



Во время битвы на крыше одного из нью-йоркских небоскребов в небе зависают вертолеты, слепящие героев яркими прожекторами. Графически это один из наиболее впечатляющих моментов игры.

rating

Сергей Овчинников	9	Очень качественный порт почти идеального файтинга. VF4 вновь демонстрирует высочайшее качество игрового процесса.
Сергей Амирджанов	9	Уникальный по глубине игрового процесса и качеству проработки моделей файтинг. Не для всех, а опять только для "понимающих".
Дмитрий Эстрин	9	Очередную часть Virtua Fighter в отличие от легкомысленного Soul Calibur придется сравнительно долго осмысливать.
Юрий Поморцев	8	Очень неоднозначно – красиво и технично, но до динамики Soul Calibur плыть и плыть. Зато есть глубина и баланс.

35
средний балл
8,7



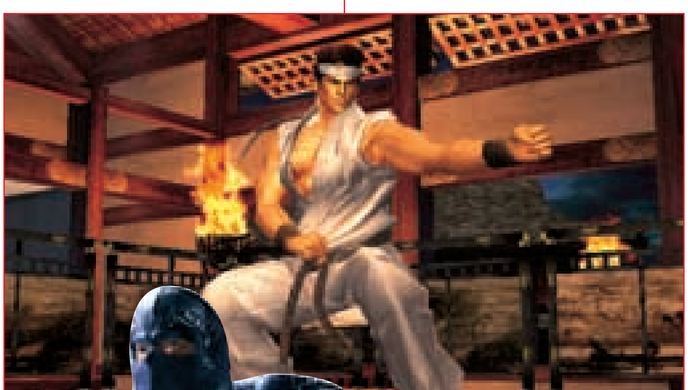
Осенний лес, возможно, проигрывает аналогу из DoA3 с технической стороны, но зато по дизайну он, безусловно, удачнее.

Четвертую серию VF по праву называют наследницей Virtua Fighter 2. Концептуально игра вернулась к старым добрым временам (я же говорил, что всех потянуло на «тоску

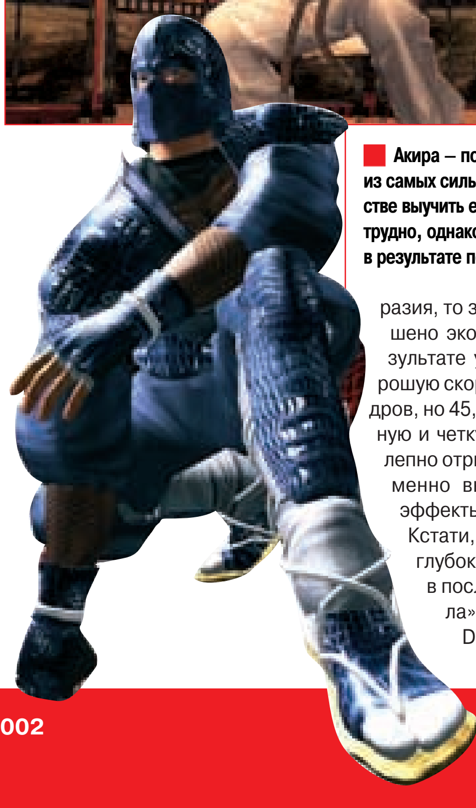
Кое-где VF4 выигрывает за счет грамотного дизайна, а иногда благодаря удачным, хотя и простым, техническим решениям. Впрочем, Xbox, справился бы с задачей лучше.

по ностальгии»!), когда не было ни интерактивных арен, ни рингов неправильной формы, ни жирного сумоиста-убийцы Taka-Arashi. Строгие квадратные арены без фокусов и выкрутасов (ну хорошо, почти без них), солидные благородные герои, уничтоженная чудо-кнопка Escape, — все это признаки того, что разработчики вернулись к успешной формуле, услышав стоны «непрофессионалов» о том, что в VF3 играть слишком сложно. А точнее, сложно не играть, а побить грамотного, хорошо обученного ремеслу соперника. Дизайнеры из Am2, правда, не восприняли эти стоны слишком буквально. Вернувшись к классическому варианту ведения боя, когда игрокам не мешают факторы рельефа местности, Virtua Fighter вовсе не стал более массовой игрой. **VF4** явно быстрее своего предшественника и даже шустрее, чем вторая часть сериала. Это, как ни странно, никакой помощи «новичку» не несет. Вообще, несмотря на весьма современный и модный облик, никакой «попсы» в этом проекте вам найти не удастся. Как и прежде, в первых боях у новичков не будет получаться абсолютно ничего. Впрочем, теперь такая же участь, скорее всего, постигнет и былых профи. Игра радикально изменилась и при этом осталась точно такой же, какой всегда была — вот вам главная загадка от Yu Suzuki и компании.

Но давайте на время отвлечемся от головоломных разговоров о концептуальных изменениях **VF4** и побеседуем о техническом воплощении громкого проекта. Будучи первой игрой Am2 на PlayStation 2, Virtua Fighter 4 перед этим имел честь стать первым же проектом этой команды для Naomi 2. Двойная премьера — дело нешуточное. Несмотря на то, что официально Naomi 2 способна обрабатывать лишь 10 миллионов полигонов в секунду, а гениальная PS2 – аж 66 миллионов, даже с учетом всех стараний Am2 идеальный порт создать не удалось. Naomi явно выигрывает как по качеству геометрии (в основном, гигантских ландшафтов, на которых располагаются игровые арены), так и по части детализации текстур. Кое-какие компромиссы видны и в построении освещения, которое стало чуть более скудным. Однако же в целом игра смотрится весьма достойно, порой на голову превосходя Xbox'овский Dead or Alive 3. Кое-где **VF4** выигрывает за счет грамотного дизайна, иногда благодаря удачным, хотя и простым, техническим решениям. В то же время мы абсолютно уверены в том, что более мощный Xbox легко бы потянул **VF4** и в оригинальном виде с Naomi 2. Основной фокус программистов PS2-версии был направлен на сохранение детализации персонажей. Что же касается арен, и в особенности текстурного разнообразия, то здесь явно было разрешено экономить. Но зато в результате удалось сохранить хорошую скорость (пусть и не 60 кадров, но 45, наверное, есть), плавную и четкую анимацию, великолепно отрисованных героев и отменно выполненные «граунд-эффекты»: снег, песок и воду. Кстати, покрытую по колено глубоким снегом арену у Am2 в последний момент «стянула» Tecmo для своего DoA3. Стянуть-то стяну-



Акира – по-прежнему один из самых сильных героев. В совершенстве выучить его приемы чрезвычайно трудно, однако, эффект в результате получается невероятный.



Новые герои

По традиции, в новую серию Virtua Fighter было добавлено два новых персонажа, что довело общее количество героев до счастливой цифры 13 (напрочь убивавшего баланс Taka-Arashi из VF3



пришлось убрать). Новички чрезвычайно колоритны и по качеству дизайна одежды, и по детализации исполнения моделей и в прочих мелочах, пожалуй, превосходят всех остальных героев. Шаолиньский монах Lei-Fei поражает плавностью движений, размашистым, но элегантным стилем и массой длительных комб. Мускулистая бразильская темнокожая красотка Vanessa поначалу кажется



неповоротливой, но ее сильные удары, масса впечатляющих захватов и потрясающие внешние данные наверняка привлекут внимание массы игроков.

Интервью с директором студии Sega-Am2 и продюсером VF4, Yu Suzuki



? Сколько времени занял процесс портирования VF4 на PlayStation 2? Насколько трудно было работать с новым «железом»?

Yu Suzuki: Мы приступили к изучению возможностей PlayStation 2 больше года тому назад, еще до того как закончили аркадный вариант VF4. Процесс портирования был начат сразу же после выхода игрового автомата. PlayStation 2 нас не разочаровала, система оказалась достаточно мощной, чтобы перевести игру практически без потерь. Чисто техническая работа заняла примерно четыре месяца, остальное время мы потратили на то, чтобы добавить в проект новые режимы и сделать некоторые дополнения в домашнюю версию.

? Откуда появилась идея режима AI?

YS: Она основана на некоторых экспериментах, которые были сделаны еще в VF2. Нашим программистам режим очень понравился и мы специально поработали над его воплощением в PlayStation 2-версии VF4. Уровень AI не зависит напрямую от силы противника, но заставляет вас применять новые приемы и находить слабые места в атаке и обороне персонажей.

? Какую из новых возможностей домашней версии VF вы считаете наиболее интересной?

YS: Разумеется, сбор новых деталей костюмов. В то время как многие разработчики предпочитают в качестве бонуса давать игрокам клоны под видом новых персонажей и кучу новых костюмов, мы решили сделать нечто более простое и в то же время элегантное. Во время сражений в режимах Sparring, Versus и Kumite у вас появится возможность выиграть новые элементы костюмов персонажей. Все эти дополнения, по нашему мнению, являются хорошей наградой усидчивым игрокам и в то же время никак не нарушают игрового баланса.

? В чем, по-вашему, заключается шарм игр сериала Virtua Fighter?

YS: Я считаю, что VF – это скорее спорт, чем развлекательная игра. Есть люди, которые участвуют в турнирах, путешествуя по всему миру. При определении силы того или иного игрока настоящие знатоки руководствуются его личным талантом и опытом, а не возможностями того героя, за которого он играет. Отточенный баланс вместе с потрясающим разнообразием персонажей, по-моему, и составляют неповторимый стиль, которым выделяется VF.

? Есть ли у вас желание продолжать сериал, будет ли когда-нибудь Virtua Fighter 5?

YS: Прежде чем заняться разработкой идей для сиквела, мне бы хотелось исправить некоторые недоработки VF4, дополнить и расширить эту игру. Так что, наверное, мы начнем с того, что выпустим дополнение или расширение VF4 в аркадах. Возможно, оно дойдет и до игровых приставок. Кроме того, мы привыкли, каждый раз работая над новой версией VF, одновременно познавать нюансы нового «железа». Потом полученные знания можно применить на каком-нибудь другом проекте. А VF – это всегда новые технологии. Naomi 2 еще далеко не исчерпала свои возможности, так что мы наверняка сделаем что-то интересное и для нее.



ла, а грамотно выстроить физическую модель деформации сугробов так и не смогла. Строго говоря, в **VF4** алгоритм тоже не идеален, но выглядит процесс «вминания» противника в снег здесь куда реалистичнее.

Персонажи заметно возмужали, а в ряде случаев и серьезно постарели. Если Aoi, Sarah, Pai, Lion и Jacky выглядят уже не подростками, а вполне взрослыми людьми, то Lau, Akira и, разумеется, Shun похожи на древние развалины. Детишек, таким образом, в игре не осталось. Свежие приобретения, Lei-Fei и Vanessa, также относятся к среднему классу. Перемены в возрастной группе, как выясняется, лишь готовят нас к новшествам в игровом процессе. А он, став нагляднее и теоретически доступнее, обогатился новыми сложными элементами. Персонажи заполучили в свое распоряжение новые приемы; старые трюки при этом сохранились, но были несколько переработаны. Фактически, заново были расставлены все акценты игрового баланса. То есть, если раньше Pai при должном умении легко уничтожала Jacky, а Sarah чуть ли не одной левой справлялась с Pai, то теперь тот же самый Jacky без проблем забьет их обеих. Самый простой в освоении, как ни странно, новый персонаж – Lei-Fei, снабженный многочисленными эффективными комбо-ударами. Вторая аппетитная новинка, Vanessa, напротив, является крепким орешком. Она, конечно, не столь дуболомна, как Akira, но подобрать к ней ключик также непросто.



Детализация лиц персонажей просто поразительная. Dead or Alive 3 отдыхает, заявляем это официально.



Сара строит глазки камере. В наличии полная макияжная экипировка, солидная мышечная масса и обтягивающая униформа.

Приобщив к игровому процессу массу новых элементов, Virtua Fighter, к счастью, не перестал быть Virtua Fighter'ом. Это по-прежнему комплексная, оригинальная и разнообразная игра, не даром получившая определение «шахматы в реальном времени».

Четвертая серия всерьез переработала имидж героев, сделав его более ярким и запоминающимся. Отличная графика не позволит сожалеть по поводу покупки PS2. Бесконечная глубина игрового процесса, открывающего свое богатство постепенно, слой за слоем, заставит вас проводить с друзьями долгие часы у экрана. Беда только с не предназначенным для таких файтингов джойстиком PS2, от общения с которым быстро начинают болеть пальцы. Да и сомнительные решения AI по поводу контакта во время боя не раз вызовут яростный спор, кто в кого успел ударить и кто в это время стоял в блоке. Противная Sega, всегда в чем-нибудь, да напортачит ;-).



Virtua Fighter стал другим и одновременно остался прежним. В этом-то и его очарование.


PRIMITIVE WARS
Jurassic Era
В далёкие времена Юрского периода люди были вынуждены бороться за жизнь со страшными полчищами драконов, динозавров и демонов.
Управляйте своими отрядами, собирайте ресурсы, охотьтесь, чтобы прокормить своё войско. Соберите всю свою волю в кулак, задействуйте все возможные ресурсы, чтобы ваше племя победило в этой страшной доисторической битве.
В загадочном мире игры вы найдёте не только динозавров, но и представителей классических фэнтезийных миров.
У игрока есть возможность взять под свой контроль 4 различных племени, играя за которых вам будет всегда интересно, так как они всё время растут и развиваются.
В режиме кампании вам предлагается пройти по 12 миссий за каждое из представленных племён, причём в каждом задании будет нечто новое, что не даст вам заскучать.
Многопользовательский режим игры поддерживает до восьми игроков, объединённых в Сеть или играющих через Интернет.
А для тех, кто любит создавать нечто уникальное, к игре прилагается простой в обращении редактор карт.

Sid Meier's SimGolf

ГОЛЬФ С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА

PC

Жанр: management **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Firaxis
Онлайн: http://www.firaxis.com/games_simgolf.cfm
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, Win'95/98/2000/Me/XP

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ · НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ · НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9228

Сейчас стало окончательно ясно, что могло быть хуже. Причем, значительно. Сомнительная тематика, древняя концепция, даже приставка "sim" в названии словно говорили о том, что проект в результате окажется проходной штучкой и обернется очередным горьким разочарованием. Да достаточно было одного самого поверхностного взгляда на скриншоты, чтобы потом уныло протянуть: "Вот... И Сид Мейер уж нынче совсем не гений...". Пессимисты (кстати, и я в их числе) были не правы. Игра удалась.

Дмитрий Эстрин
estrin@gameland.ru

Концептуально **Sid Meier's SimGolf** ничем не отличается от того же Theme Park и иже с ним. Одно из немногих отличий — выбор темы. Из тысячи возможных вариантов на этот раз нам решили предложить строить и развивать поля для гольфа. Занятие не такое уж скучное, хотя, надо признать, начисто лишенное неожиданностей и сюрпризов. Процесс развития инфраструктуры и преобразования дикой природы в поля для гольфа оказывает тонизирующе-релаксирующее влияние на психику.

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

Время бежит довольно быстро и весьма приятно. Раздражение к спрайтовым фигуркам буржуев с клюшками легко подавляется на общем умиротворяющем фоне...

От нас требуется совсем немного — превратить однообразный равнинный пейзаж в парк развлечений для совсем взрослых и очень богатых. Характерно, что в **SimGolf** отсутствует tutorial. Все настолько просто, что даже никогда не слышавший о гольфе человек покажется высококвалифицированным специалистом. Во многом это заслуга людей, отвечавших за



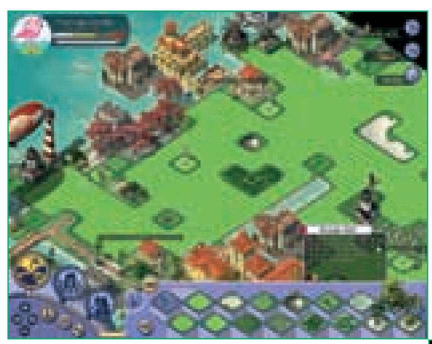
Строить и развивать площадки для гольфа совсем несложно. Можно руководствоваться одним эстетическим чувством.

От нас требуется совсем немного — превратить однообразный равнинный пейзаж в парк развлечений для совсем взрослых и очень богатых.



разработку игрового интерфейса. Через несколько минут игры на подсознательном уровне становится понятно, что от нас требуется, как этого достичь и зачем это, собственно, нужно.

В принципе, вся схема игрового процесса вынуждает нас делать то, что было задумано игровыми дизайнерами. В самом начале мы "вытаптываем" поля для гольфа. Чем больше полей, тем больше возможностей для развития инфраструктуры. Развитая инфраструктура влияет на популярность гольф-клуба. Чем больше популярность, тем больше возможностей для создания новых полей для гольфа. Вот, собственно, и все. Игроку не суждено узнать ничего принципиально нового спустя несколько часов после знакомства с **Sid Meier's SimGolf**. И самое интересное, что вряд ли он будет на это жаловаться. Хотя бы потому, что игровой процесс эффектно облачен в одежды, придуманные (в чем нет никаких сомнений) самим Сидом Мейером.



rating

Дмитрий Эстрин	8	Легкая и веселая игра, которая, к величайшему сожалению, очень быстро надоедает
Сергей Амирджанов	8	Увлекательный и на удивление веселый совместный проект Сида Мейера и Maxis.
Александр Щербаков	7	Игра тянет на очередную отмазку от Сида Мейера. Остались лишь следы былого шарма.
Юрий Поморцев	9	Гений великого Сида Мейера наконец-то выбрался из спячки.

32 средний балл **8,0**

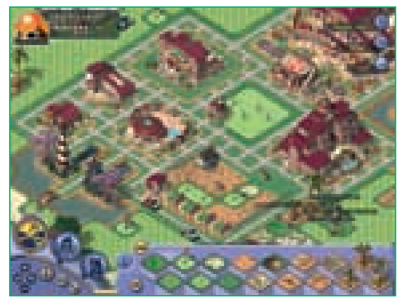
Фанаты The Sims могут быть спокойны, название игры оправдано на все сто процентов. Удивительным образом разработчикам удалось найти компромисс между стилистикой, изобретенной компанией Maxis, и — самым ценным для игры с названием **Sid Meier's SimGolf** — оригинальным дизайном. Некоторый интерес представляют собой посетители гольф-клуба. То есть, внешне, конечно, зрелище малопривлекательное, очень к месту здесь бы пришлись обвинения разработчиков в ретроградстве, но искусственный интеллект заслуживает самой высокой похвалы. Спрайтовые любители гольфа обладают ярко выраженной индивидуальностью, у каждого из них свое имя, характер, темперамент... И выражаются эти параметры не только с помощью стандартных индикаторов в дополнительных меню. Дело в том, что ваши посетители умеют говорить. Разговор в **Sid Meier's SimGolf** — это, как и следовало ожидать, набор реплик, всплывающих над головами любителей гольфа в строго определенные моменты. Создается иллюзия полноценного диалога, из которого мы с легкостью получаем всю необходимую информацию о своем гольф-клубе. В игре ведется статистика впечатлений. Достаточно, например, щелчка мышкой на одной из лунок, чтобы вывести полный список реплик симов, которые играли на соответствующем поле.

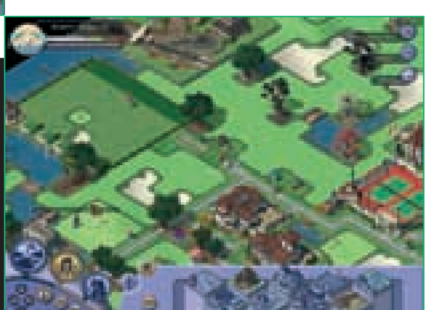


По количеству возможных характеристик, определяющих индивидуальность персонажа, Sid Meier's SimGolf — почти ролевая игра!



Принципиальной разницы между развитием гольф-клуба в жаркой пустыне и, к примеру, в Шотландии нет.





Разработчикам удалось лишить свое детище схематичности, которая в такой игре была бы особенно неприятна. Мы способны оценить удар того или иного сима безо всяких подсказок и дополнительных менюшек. Высокая степень визуализации позволила создателям **Sid Meier's SimGolf** реализовать вполне оригинальный дополнительный режим игры. В нем мы выступаем от лица владельца гольф-клуба, которому неожиданно захотелось погонять мячик по зеленым лужайкам. Опять-таки ничего сложного: выбираем тип и направление удара и... полагаемся на удачу и провидение. Возможность прокачать характеристики своего персонажа ценится значительно больше, чем возможность заработать дополнительные деньги. (Денег в **Sid Meier's SimGolf**, как правило, хватает).

Возможность прокачать характеристики своего персонажа ценится значительно больше, чем возможность заработать дополнительные деньги.

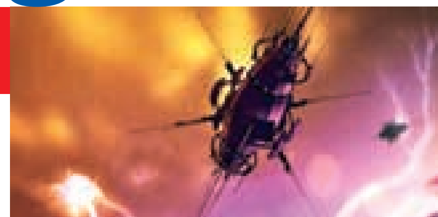
Очевидно, что разработчики всеми своими силами стремились разнообразить игровой процесс. Милые детали, вроде строительства домов, в которых селятся знаменитости, как правило, оказываются очень к месту. Непонятны лишь представители фауны, отличающиеся удивительной неинтерактивностью. Все эти утки, лоси, крокодилы и змеи на поверку оказываются обычным декоративным элементом, который не способен серьезным образом повлиять на развитие игрового процесса.

Основным недостатком **Sid Meier's SimGolf** следует считать отнюдь не графику. Дело в том, что вряд ли даже самый терпеливый человек, обожающий одновременно и Сида Мейера, и гольф, проведет за игрой больше недели. Скучно, нединамично, однообразно. При этом представить более интересный и веселый экономический симулятор развития полей для гольфа я, откровенно говоря, не могу. Разработчики исчерпали весь потенциал темы, но при этом сама тема оказалась исключительно скудной. Кого в этом следует винить, неизвестно.

В результате перед нами необычайно уютная, симпатичная и малость надоедливая игра, которая вполне может послужить учебным пособием для начинающих дизайнеров и предоставить возможность со вкусом провести вечер для всех остальных. Сид Мейер в очередной раз подтвердил свое высокое реноме. Хотя... Хотя уверен, что большинство наших читателей предпочло, чтобы создатель Civilization посвятил свои силы работе над каким-нибудь революционным глобальным проектом. END

Star Wars: Starfighter

ЗВЕЗДНАЯ ТОСКА



PC

Жанр: action **Издатель:** Lucas Arts **Разработчик:** Lucas Arts
Онлайн: http://www.lucasarts.com/products/starwarsstarfighter/
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM, Win'95/98/2000/Me/XP

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10163

Чтобы вы больше ничему не удивлялись, сразу расставим все точки над «i». Оригинальный Star Wars Starfighter появился на PlayStation 2 около года назад. В принципе, ничего особенного игра из себя не представляла: динамичный и довольно красивый action. PC версия Starfighter вообще ничего из себя не представляет.

Дмитрий Эстрин
estrin@gameland.ru

Как и следовало ожидать, разработчики чрезвычайно упростили свою задачу. Портировать Starfighter они, правда, не стали, но изменения, внесенные в игру, крайне незначительны. На фоне Rogue Leader на GameCube очередное творение Lucas Arts на PC смотрится несмешной пародией. Увы...

Самые первые впечатления от Starfighter ужасны. После отвратительной, отталкивающей менюшки, выполненной в духе конца 80-х, после сравнительно неплохого вступительного ролика, в которой простым доступным языком объясняется кто мы и зачем, начинается тренировочная миссия. Поначалу все происходящее воспринимаешь оптимистично и с большим душевным подъемом. Пейзажи, спецэффекты – все, как положено. Несколько удивляет лишь управление, к которому мы вернемся несколько позже. В принципе, в процессе выполнения наземной тренировочной миссии назвать игру устаревшей не поворачивается язык. Все, конечно, чрезвычайно просто, к игроку предъявляются очень низкие (порой даже слишком низкие) требования, но на уровень стандартного проходного action'а очередное творение Lucas Arts тянуло.



Околопланетные сражения лучше соответствуют требованиям современности в технологическом плане.

Покидая зеленую планету и оказываясь в космосе, резко меняешь свое мнение на противоположное. Возникающие ассоциации явно не в пользу **Starfighter**. Внешне очень похоже на Wing Commander: Prophecy. Несколько лет назад детище Origin считалось, конечно, высокотехнологичной игрой, но сейчас... Жуткий, совершенно плоский пояс астероидов – лучше бы его не было вовсе. А к чему эти пролетающие белые полосы? Ах да, без них было бы непонятно, стоит на месте наш истребитель или все же движется вперед. Чудовищные коробки с размазанными текстурами оказываются в итоге грузовыми кораблями. В общем, с эстетической точки зрения бои в космосе неприглядны, тоскливы и, откровенно говоря, скучны. Резкий контраст со сражениями на поверхности планет, где все, по крайней мере, выглядит пристойно, очевиден и непонятен.



Сам по себе игровой процесс чрезвычайно однообразен. Как правило, вне всякой зависимости от це-



Играть можно, но постоянные «заносы» и «уносы» создают впечатление, что рулевые системы истребителя безнадежно испорчены. Хорошо еще, что враги не отличаются высоким интеллектом, превращая игру в квазикосмический тир.

rating

Дмитрий Эстрин	6	Лет 5 назад Starfighter ругали бы за отсутствие оригинальности. Сейчас критики оказались в крайне затруднительном положении...
Сергей Амирджанов	6	Далеко не самая интересная и красивая игра на PlayStation 2 годовалой давности, не представляющая собой на PC ничего особенного.
Александр Щербаков	6	Убогий проект, который может выжить лишь благодаря торговой марке Star Wars.
Юрий Поморцев	7	Проработанный и стильный симулятор «старфайтеров». Жаль только, что великолепие пейзажей планет резко контрастирует с невнятностью.

25

средний балл

6,3

После отвратительной, отталкивающей менюшки, выполненной в духе конца 80-х, после сравнительно неплохого вступительного ролика начинается тренировочная миссия. Поначалу все происходящее воспринимаешь оптимистично и с большим душевным подъемом.





Больше всего движок Starfighter напоминает незабвенный движок Wing Commander: Prophecy. Перед вами лишнее тому подтверждение.

лей миссии, наша задача заключается в уничтожении всего, что можно уничтожить. Скучновато и, прямо скажем, неостроумно. Миссии похожи друг на друга, как две капли воды. Некоторые из них оказываются едва ли не точными копиями только что пройденных. В результате игра оказывается неоправданно затянутой. **Starfighter** мог бы быть в два раза короче. От этого он ничего бы не потерял и, возможно, что-нибудь даже приобрел. Чем занимались дизайнеры, непонятно.

Управление заслуживает отдельного разговора. Как ни странно, и среди самых простых и даже примитивных шутеров встречаются хорошие игры. **Starfighter** к ним, увы, не относится. Удивительная неотзывчивость управления превращает игру в эдакий генератор постоянно усиливающегося раздражения. Просто не могу вспомнить, когда в последний раз мы сталкивались с проблемами подобного рода. Вроде бы обычный action, не отличающийся высокими технологиями, вроде бы и разработчики не новички, и вновь грабли, на которые давно уже никто не наступал. Играть, в принципе, можно, но постоянные «заносы» и «уносы» создают впечатление, что рулевые системы истребителя безнадежно испорчены. Хорошо еще, что враги не отличаются высоким интеллектом, превращая игру в квазикосмический тир. Впрочем, если у вас нет джойстика, о **Starfighter** можете сразу забыть.



Кривая» планета на заднем плане уничтожает сокровенную атмосферу.

При этом есть в игре моменты, заслуживающие внимания. Сюжет, например. Глубина проработки и внимание к второстепенным деталям заставляют сожалеть о том, что работа дизайнеров миссий не соответствует уровню работы сценаристов. Даже не самые качественные ролики на общем игровом фоне смотрятся замечательно. Из положительных моментов также можно отметить некоторые чрезвычайно эффектные пейзажи в наземных миссиях. Про миссии в космосе, увы, такого не скажешь.





В итоге перед нами посредственный action, затянутый, не слишком красивый и довольно скучный. Предназначенный, как обычно, для фанатов «Звездных Войн» и поклонников жанра action. Остальным можно было бы еще раз порекомендовать Rogue Squadron на GameCube. END

World Rally Championship

РУЛИТЬ — НЕ ПЕРЕРУЛИТЬ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО — ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: racing **Издатель:** Sony **Разработчик:** Evolution Studios
Онлайн: http://www.evos.net/index2.htm

Дополнительная информация: http://www1.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10779

Этот год обещает стать одним из самых богатых на отличные раллийные симуляторы. Взять только главных претендентов на звание "лучшего из лучших" — Colin McRae Rally 3, V-Rally 3, Rally Sport Challenge. А первой ласточкой предстоящей лавины является World Rally Championship от Sony. На старт!..

Юрий Воронов
voron@gameland.ru



Встречаем по одежке. Первым делом вкушаем отличные видеоролики из реальных гонок. Смотреть можно по двадцать раз кряду, и снова и снова восхищаться происходящим на экране. Огромные скорости, искореженные машины с оторванными колесами, зрелищные аварии и фантастическое умение пилотов управлять трехсотсильным зверем под капотом... После такой зарядки азартом гонок хочется побыстрее включить игру и увидеть тоже самое, только с собой любимым в главной роли. К чему незамедлительно и переходим.

Среди множества режимов (самым интересным из которых, несомненно, является **World Rally Championship**) для первого знакомства выбираем Time Trial. Перебираем трассы, коих в игре огромное множество. Обладая мощнейшей лицензией, Sony включила в игру все этапы Чемпионата Мира — Монако, Швеция, Португалия, Испания, Аргентина, Кипр, Греция, Кения, Финляндия, Новая Зеландия, Италия, Франция, Австралия, Великобритания. От огромного количества стран в голове все начинает путаться, создавая горький привкус сожаления о пропущенных уроках географии... Но выбор сделан. Мы отправляемся на родину кенгуру Австралию, чьи раллийные трассы славятся скоростными допами по узким дорожкам посреди леса. Опять же, красивейшее видео — вот лес, вот песок, а вот разбитые машины...



Первая передача, вторая... шестая, густой туман из пыли... машина попрыгивает на кочках и постоянно норовит потерять управление... "Long five right" — возвещает штурман... тормоз... занос... руль в сторону заноса... Одно слово — сказка!



После завершения каждого этапа нам демонстрируют радостные лица гонщиков. С зернистыми текстурами и хмурым выражением лица.

rating

Юрий Воронов	9	Лучшая на данный момент раллийная гонка. Но вот надолго ли?
Сергей Амирджанов	7	Первая серьезная раллийная игра от Sony, которая наверняка превратится в хороший сериал.
Дмитрий Эстрин	8	Интереснейший представитель жанра раллийных гонок, который при все своем качестве не дотягивает до уровня шедевров.
Максим Заяц	7	Красивая, реалистичная раллийная гонка с очень специфической моделью повреждений.

31
средний балл
7,7



В варианте обзора от первого лица из кабины, как и положено, почти ничего не видно.

Первым делом нам предлагают выбрать машину. Оных в игре не так много как хотелось бы — Mitsubishi Lancer, Peugeot 206, Ford Focus, Subaru Impreza, Skoda Octavia, Hyundai Accent и Citroen Xsara. Немного странноватый набор, особенно из-за отсутствия таких именитых автопроизводителей, как Toyota и Seat. Ну да ладно, оставим этот пробел на совести разработчиков.

Далее мы выбираем гонщика, за которого собираемся играть — вот это уже что-то новенькое. В каждой команде присутствуют все выступающие за нее пары, кроме команды Ford. Тут вместо имени Colin McRae красуется гордая надпись Ford Driver, поскольку г-н МакРэй уже успел сделать из своего имени торговую марку. Зато у нас есть: четырехкратный чемпион мира Tommi Makinen, чемпион 2000 года Marcus Gronholm и прошлогодний чемпион Richard Burns (правда, в игре он почему-то за оного не считается). Недолго думая, выбираем Mitsubishi Lancer и Tommi

“плывет” по дороге, ныряя из стороны в сторону, она *едет*, подчиняясь всем законам физики. Чтобы проехать трассу с минимальным временем, нужно проявить недюжие способности к вождению машины. Заносы, “полицейские” развороты с ручным тормозом — все как положено. Плюс, отличный вид из кабины, и хорошо переданное ощущение скорости.

Но вот восторг от управления проходит, и начинаем присматриваться, а где это мы едем. Что-то не видно хваленого леса Австралии, да и подозрительные возвышения по бокам наводят на неблагочестивые мысли — не сточная ли это яма для отходов? Проехав еще пару трасс, приходим к выводу, что разработчики на воссоздании внешнего вида трасс явно схалтурили. То, что мы видим в роликах, мало похоже на антураж, воссоздаваемый непосредственно в игре. Где, позвольте узнать, шикарные австралийские леса?

Также, по мере изучения игры, обнаруживается еще один недостаток — система повреждений машины. Если говорить мягко, она стран-

Физическая модель в WRC проработана на самом высоком уровне, куда лучше конкурентов.



Чтобы поломки серьезно начали мешать наслаждаться ездой, нужно устроить машине настоящее родео по дикой и необузданной природе, встречаясь с каждым пригорком, деревом и столбом.

Makinen... Мы уже на родине кенгуру? Упс, нет. Перед заездом нам нужно поработать с экипировкой автомобиля. Вариантов немного, например, покрышек всего три вида — Wet, Dry, и Spikes. Даже подозрительно.

Но вот мы наконец-то на трассе. Смотрим на нашу красавицу Mitsubishi. Смотрим на штурмана, штурман подозрительно смотрит на меня, наверное, сверяясь, настоящий ли Tommi Makinen сидит рядом с ним. После успешного прохождения идентификации, наконец, начинается обратный отсчет. 3, 2, 1... первая передача, вторая, третья... шестая, густой туман из пыли поднимается позади Lancer’а, машина попрыгивает на кочках и постоянно норовит потерять управление, “Long five right” — возвещает штурман... тормоз... занос... руль в сторону заноса... Одно слово — сказка!

Физика в игре просто великолепна. Дорожное покрытие перестало быть плоским — часто встречаются бугры и колдобины, на которых машина старательно попрыгивает, заставляя активно работать амортизаторы. Поведение на различных дорожных покрытиях, разумеется, отличается — на мой взгляд, модель сцепления с трассой самая лучшая. Машина никогда не

ная. У автомобиля могут быть выбиты стекла, разбиты фары или немного погнут бампер, но никаких оторванных частей и/или сильных вмятин мы не увидим. Повреждения влияют на поведение машины столь же условно, как и выглядят внешне. Может, конечно, начать шалить рулевое управление, задымиться двигатель или сломаться подвеска, но чтобы поломки серьезно начали мешать наслаждаться ездой, нужно устроить машине настоящее родео по дикой и необузданной природе, встречаясь с каждым пригорком, деревом и столбом.

Да, чуть не забыл, графика. Без нареканий — реалистичные текстуры, хорошие модели автомобилей, отлично анимированные модели гонщиков. Великолепные повторы, отличный вид из кабины. В общем, все на хорошем современном уровне, но ничего такого, что сразило бы наповал.

Подводим итог. **World Rally Championship** — лучшая на данный момент раллийная гонка. Со всеми своими неоспоримыми достоинствами и незначительными недостатками. Но вот выдержит ли она натиск конкурентов и выйдет ли победителем в безумной гонке? Этот вопрос до поры до времени оставим открытым. END

Рыцари Морей

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

PC **Жанр:** RTS **Издатель:** 1С **Разработчик:** Акелла
Количество игроков: до 16 **Онлайн:** http://www.akella.com/dev-privateer-ru.shtml
Требования к компьютеру: PII 500, 32MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10830

Работа над "Рыцарями морей" наконец закончена. Можно смело кричать "ура" (а заодно и «пиастры, пиастры!»), потому что почти у всех есть для этого повод. "Акелла", осчастливив всех фанатов "Века Парусников 2", сможет теперь полностью сосредоточиться на новых крупномасштабных проектах. Любители RTS вкусят стратегию, сравниться с которой по качеству могут очень немногие игры. Ну, а истинные поклонники "Рыцарей Морей" получили полное моральное право возвести нерукотворный памятник...



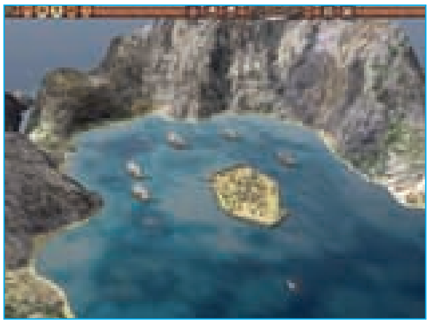
Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Для тех, кто пропустил наш предыдущий номер, скажу сразу: ни движок, ни игровой процесс "**Рыцарей Морей**" принципиальных изменений по сравнению с предшественником не претерпели. В конце концов, изначально игра вообще задумывалась как add-on. Тем не менее, "Век Парусников 2" был настолько тщательно проработан, игроку было предоставлено такое количество возможностей, что любое (даже самое незначительное) нововведение открывает широчайшие горизонты для полета тактической и стратегической мысли.

Очень наглядным примером такого рода новшеств служат новые юниты. Я говорю не просто о новых парусниках (их-то, простите за каламбур, море), а о принципиально новых судах и машинах. В списке сценариев под номером один значится миссия, где нам дают возможность опробовать в действии воздушный шар. Диспозиция такова: наши корабли со спущенными парусами стоят в небольшой бухте. К ним издалека приближается несколько вражеских судов, навстречу которым спешит воздушный шар. Оказалось, спокойствие наших кораблей более чем оправданно. Долетев до цели, шар сбросил две бомбы. Все, противников стало на одного меньше. И даже если вражеский корабль не был бы потоплен, он точно не смог бы нормально вести бой. Однако воздушный шар целиком и полностью подвластен ветру, и мы можем лишь корректировать его курс, а потому, закончив бомбометание, он просто улетает за пределы карты.



Наземные строения не менее детализированы, чем корабли.



При большом удалении корабли выглядят, как игрушечные.

Следующий вновь прибывший юнит — подводная лодка. Перспективы использования оной в боевой обстановке весьма широки. Задача субмарины — выбросить плавучую мину по курсу корабля и уйти до взрыва из зоны поражения. Хотя лодка может перемещаться в любом направлении, делает она это о-очень медленно. Но и тут есть выход. Мы можем прицепить лодку к кораблю-носителю в время оста-

rating

Олег Коровин	8	Игра подкупает не столько количеством, сколько качеством нововведений. Не видевшим "Век Парусников 2" — играть обязательно!
Сергей Амирджанов	8	Глубокая, насыщенная и интересная игра. Не из тех, что займет на освоение пять-десять минут — здесь придется потратить время.
Дмитрий Эстрин	8	Поклонникам "Века Парусников 2" "Рыцари Морей" несомненно придутся по вкусу.
Юрий Поморцев	8	Красота и романтика идут рука об руку со сбалансированностью и динамикой. Это, конечно, не Pirates!, но где-то около того.

32
средний балл
8,0



■ Форт — не просто красивое строение. Его основная задача – обстреливать противника. Под защитой такого исполина можете чувствовать себя абсолютно спокойно.



Начиная кампанию, мы должны выбрать портрет для своего «альтер-эго». Среди них есть лица практически всех ребят из “Акеллы”, работавших над “Рыцарями Морей”. В ранних бета-версиях по умолчанию нам предлагалось выбрать портрет, в котором без труда можно было узнать Дмитрия Архипова. На моих глазах он пожурил главного дизайнера за такой подхалимаж, а потому в финальной версии его портрет еще придется поискать.

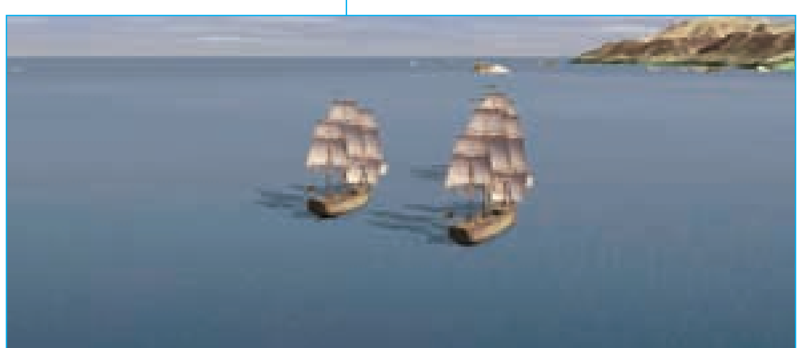
новки последнего. Вражеские суда не могут атаковать субмарину (они ее просто не видят), но могут не нарваться на мину, своевременно изменив курс. Мины, увы (или к счастью?), хорошо заметны.

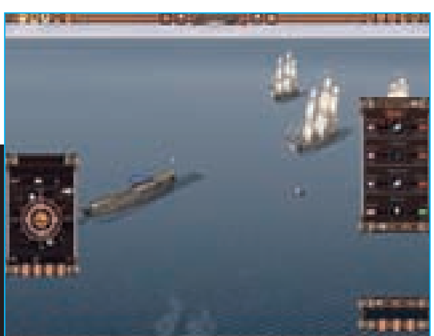
Последним на очереди у нас идет пароход. В бою он ничем не отличается от парусника, за одним важным исключением — он способен плыть против ветра. Пароход становится почти неуязвимым юнитом при слабом ветре. Пока парусники неуклюже маневрируют, он спокойно, с чувством и расстановкой, их обстреливает — благо может подойти к вражеским судам с любой стороны.

Разработчики сделали очень многое, чтобы облегчить управление и сделать его более удобным. Но камера все равно вызывает нарекания. Маневрировать ей не слишком-то удобно, а делать это приходится тем чаще, чем больше кораблей участвует в битве. Ведь нам надо следить не только за своими судами, но и за вражескими. Спасает то, что морское сражение проходит весьма неторопливо, а при желании время вообще можно приостановить. А вот наличие point'n'click интерфейса (которого не было в “Веке Парусников 2”) не может не радовать. Мы по-прежнему можем задавать направление движения корабля с помощью штурвала, а можем, щелкнув мышкой на карте, приказать кораблю плыть в заданное место — дойдя до пункта назначения, он опустит паруса и будет ждать дальнейших указаний.



В бою пароход ничем не отличается от парусника, за одним важным исключением — он способен плыть против ветра. Поэтому он становится почти неуязвим при слабом ветре.





■ Так выглядит жертва нападения воздушного шара.

Самым существенным отличием “**Рыцарей Морей**” от предшественника станет наличие полноценного редактора. Здесь мы может дать волю фантазии: создавать любые карты с островами, мелями, городами и фортами, изменять все параметры кораблей, устанавливать время суток, силу ветра, вероятность изменения его направления. Можем задать любые условия победы в миссии, создавать сценарии и даже целые кампании. Одним словом, у нас в руках оказался инструментарий, чтобы сделать “Рыцарей Морей” бесконечной игрой. Это особенно актуально для многопользовательского режима, а так как созданный сценарий представляет собой обычный текстовый файл, его можно передать союзникам и оппонентам за считанные секунды.

“**Рыцари Морей**” оставят спокойными лишь тех, кто играл в “Век Парусников 2” и успел пресытиться. Ничего принципиально нового в продолжении они не найдут. Для всех остальных выход новой морской стратегии от мастеров морского дела — самое что ни на есть громкое событие. За деталями милости просим в прохождение, которое обосновалось на страницах 102-104 этого номера. END

Disciples II: Dark Prophecy

ЗЕРКАЛО ДЛЯ ГЕРОЕВ

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** TBS **Издатель:** Руссобит-М/Strategy First **Разработчик:** Strategy First
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.disciples2.com
Требования к компьютеру: PII 233, 32MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6912

С пятой попытки мой герой разгромил банду воров и, израненный, остановился в одном шаге от заветного сундучка — кончились ходы. Я нажал кнопку End Turn и бессильно наблюдал, как неожиданно появившийся союзник-гном резво прошуршал мимо, схватил сокровище и был таков. Гаденыш...

Лев Емельянов
lev@gameland.ru



Disciples вернулись. Обновленные внешне, поумневшие, ставшие сложней и интересней. Здравствуйте, милые, я скучал!

Люди, вы верите, что на двух страницах можно рассказать про игру такого уровня? Правильно делаете, что не верите. Здесь есть все, что нужно искушенному стратегу — развитие городов, постепенное открытие карты, накопление ресурсов, изучение магии, разнообразие и многоступенчатый апгрейд войск, сложная ролевая система, артефакты, тактические бои... Ты говоришь себе: "Сейчас, я только возьму этот город, и все...". Ты берешь этот проклятый город, но из-за леса выбегают вервульфы и съедают любимого героя... Ты загружаешь последний save, тратишь все запасы маны на уничтожение супостатов, спасаешь героя, вздыхаешь с облегчением... и вдруг понимаешь, что до утреннего подъема осталось 2 часа.

> Магическая система Disciples изящна и сбалансирована. У каждой расы есть "родная" мана: у Империи это Life, у Горных кланов — Runestone, у Проклятых Легионов — Infernal, а у Нежити — Death. Заклинания бывают пяти уровней. Для двух низших необходима только "родная" мана. Начиная с 3-го уровня, нужны кристаллы других цветов, а для самых сложных заклинаний — все 4 магических ресурса.

Концепция **Disciples II** в высшей степени оригинальна. В игре 4 расы. Две "хороших" — Empire (люди), Mountain Clans (гномы) и две "плохих" — Legions of the Damned (демоны), Undead Hordes (нежить). Каждой расе свойственен определенный ландшафт — соответственно, это луга, снег, лава и пустыня. И захват ресурсов осуществляется через распространение ландшафта: на чьей земле стоит шахта, тот и получает золото. "Зоны влияния" разрастаются во все стороны от городов. Кроме того, у каждого народа есть герой, не очень мощный в бою, но способный втыкать в землю жезл, вокруг которого немедленно возникает островок почвы, свойственной этой расе.

Второе принципиальное отличие **Disciples II** от *всех* остальных стратегий — невозможность потерять столицу. Стартовые города участников охраняют (и не могут оттуда выйти!) мощнейшие монстры, специально присланные Богами. Они способны уничтожить самую крутую партию в течение пары раундов. Но вражьи столицы и не нужно брать! Цели миссий, как правило, сводятся к уничтожению ключевых героев и монстров, нахождению артефактов или взятию определенных городов.

rating

Лев Емельянов	9	Великолепная стратегическая игра — интересная, сложная, оригинальная.
Сергей Амирджанов	8	Солидная, хотя и не слишком оригинальная пошаговая стратегия. Вполне сойдет, чтобы скоротать время до выхода HMM4.
Дмитрий Эстрин	8	Игра прекрасно подойдет всем тем, кто устал ждать выхода Heroes of Might and Magic IV.
Юрий Поморцев	9	Единственный конкурент «Героям» – не слепой клон, а полностью самобытная, красивая (пускай чуть пестрая) и проработанная игра.

34 средний балл **8,5**



Пауки — страшные противники. Но Uther щелкает их как семечки!

Третья оригинальная черта — подход к прокачке войск. Здесь абсолютно все – и герои, и обычные юниты, и монстры — получают с боями опыт и набирают уровни. Полный ассортимент пушечного мяса доступен за совершенно смешные деньги в любом городе, но все они — “нулевого” уровня, и, соответственно, — полнейшие нули в бою. А чтобы юнит рос и развивался, вы должны не только возвести в столице соответствующие строения, но еще долго и упорно

> **Графически каждая раса выполнена в своем неповторимом стиле. Известный художник Патрик Ламберт, создавший образы юнитов в Disciples I, полностью перерисовал для сиквела весь арт. В результате, войска стали менее гротескными и анимешными. Впрочем, налет этого стиля сохранился, но в минимальной дозе, чтобы не раздражать ненавистников (вроде меня) и при этом радовать поклонников.**

“прокачивать” каждого солдата/скелета/демона. Количество доступных апгрейдов зависит от рода войск и от ограничений сценария. Но самое замечательное, что даже когда “качественный” рост юнита прекращается, он продолжает набирать уровни и прогрессировать “количественно”.



Даже самым сильным гномским великанам не устоять перед принцем, которого подлечивают 2 прокачанных священника!

Вот, например, Titan. Эта... хм... милая дама изначально имеет 250 хитов и наносит врагам 60 единиц урона. Апгрейду не подлежит в принципе. Но к концу миссии, пройдя с моим любимым Архангелом через лед, огонь и смерть, Титаниха (или Титанша?) обладала 325 хитами здоровья, а ее удар снимал с противника в районе 85 единиц!

Этот инновационный подход определяет всю механику игры. Ведь как было в Heroes? Наиболее крутой вояка получал все артефакты (зачастую, добытые другими) и самые сильные войска из

> **Стартовые города участников охраняют мощнейшие монстры, специально присланные Богами. Они способны уничтожить самую крутую партию в течение пары раундов.**

> **Опытные войска — на вес золота, ведь они долго и упорно прокачивались. И, чтобы сохранить партию и героя, трепетно переносимого из миссии в миссию, приходится проводить предварительную обработку врагов...**

разных замков, а потом шел и громил... или не громил. Если герой погибал или терял армию, то имело смысл переиграть сценарий. Здесь все по-другому. Прокачанный герой может быть силен, но никогда не станет всемогущ — ведь количество юнитов в группе ограничено. Опытные войска — на вес золота, ведь они долго и упорно прокачивались. И, чтобы сохранить партию и героя, трепетно переносимого из миссии в миссию, приходится проводить предварительную обработку



врагов — долбить заклинаниями и насылать партии-камикадзе. Зато если после боя хоть кто-то уцелел, он притащит трупы товарищей в город, где их моментально оживят и вылечат — были бы денежки.

Место, отведенное под обзор, катастрофически заканчивается, а ведь я ничего так и не успел сказать — ни про достоинства, ни про недостатки, которые также имеются... За бортом осталась обновленная графика 600x800 (16 бит), развитая система дипломатии, интереснейший сюжет, юмор и стеб разработчиков — чего стоят, например, крестики, остающиеся на местах битв, с надписями типа: Here Lies Troll Defeated by Lev I... Ничего не сказано про многопользовательский режим (TCP/IP, модем, кабель и hot seat)... В общем, читайте рубрику Tactics — все подробности там.

В заключение — пара теплых слов о Канаде. Последнее время эта страна все чаще оказывается родиной



Мой любимый суперюнит Titan — на картинке (вверху) и в бою (внизу)!

самых хитовых игр. Здесь родились Baldur’s Gate и Wizardry. Здесь сидит спортивное подразделение Electronic Arts. И как я недавно выяснил, Strategy First тоже базируется в этой стране. Не знаю, в чем здесь дело – может, климат подходящий, может, концентрация интеллекта здесь выше, чем в США, но тенденция налицо. Канадские игры — рулят! END

Black & White: Creature Isle

WHEN NATURE CALLS

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

PC

Жанр: godsim Издатель: EA Games Разработчик: Lionhead Studios
Количество игроков: до 8 Онлайн: http://www.bwgame.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10181

Нечасто, ой, как нечасто разработчики выпускают такие add-on'ы! Обычно нарисуют пару новых карт, добавят пару юнитов, отловят, если повезет, пару старых багов, не забыв добавить пару свежих, и привет — набор дополнительных миссий готов. От создателей Black & White мы, конечно, ждали чего-то совсем иного. И не напрасно.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Creature Isle — это гораздо больше, чем add-on в обычном понимании этого слова. При создании этой игры разработчики кардинально изменили базисные принципы игрового процесса, по-новому расставив все акценты. В результате перед нами игра, которую сами разработчики называют мини-сиквелом. Полностью с ними солидарен.

Все начинается с того, что трое нагловатых моряков, покинувших наш остров еще в оригинальном **Black & White**, нашли новую землю обетованную. Новоиспеченные пророки рассказали туземцам о том, что есть такой великий и ужасный Бог, и что ему надо поклоняться. Местные племена с радостью на это согласились, а значит, для нашего визита подготовлена благодатная почва. Хватаем зверя — и вперед, через моря и океаны.

Дальше нас ждут только хорошие новости. Во-первых, в округе нет других богов. Ура, наконец-то можно отдохнуть от войн, обязательного микроменеджмента, расходования маны на разрушительные заклинания и прочих не достойных настоящего верховного владыки вещей. Теперь перед нами godsim в чистом виде без горькой примести стратегии. Во-вторых, на острове живет множество бесхозных титанов. Еще раз — ура. Отныне у нашего монстра окажется окружен достойной компании. И, в-третьих, где-то неподалеку проживает титан женского пола (ага!) по имени Ева. Нам в очень деликатных выражениях объясняют, что девушка уже вышла из детского возраста и хочет... познакомиться поближе с кем-нибудь из местных мачо. По-русски это означает, что нашему зверю надо как следует себя проявить в серии испытаний, после которых ему устроят встречу с Евой. А там уж он ее охмурит и... сделает все... чтобы популяция титанов не исчезла. В общем, вы поняли.



Воспитанный титан не представляет угрозы деревне. Ну, а титан с ребенком... разве что самую незначительную.

> Так как племена, живущие на Creature Isle, уже много лет никому не поклонялись, то и отношение к нам у них будет несколько иное, чем в Black & White. Многие из них позволяют себе обращаться к богу весьма бесцеремонно. Фразы типа «знаешь, парень, а ты, оказывается, умнее, чем я думал», — станут обыденным делом.



Папа учит сына добывать себе пропитание.

Девять десятых игры мы будем заботиться о своем питомце и помогать ему добиться руки прекрасной дамы. Нас ожидает около двух десятков испытаний, заготовленных живущими на острове животными. Каждое из них представляет собой мини-игру. Это могут быть гонки, кулачный бой на ринге, футбол на пересеченной местности и т.д. Разнообразие испытаний — это хорошо, но вот исполнение многих из них оставляет желать лучшего. Скажем, нам надо в течение нескольких дней следить за огородом: поливать и удобрять, чтобы поскорее собрать урожай. Надо ли говорить, что идти на другой конец далеко не маленького острова, чтобы наколдовать дождик над полями и, простите, опорожнить кишечник, — занятие, не слишком поднимающее уровень

> **Нашему зверю надо как следует себя проявить, чтобы добиться встречи с Евой. А там уж он ее охмурит и... сделает все, чтобы популяция титанов не исчезла. В общем, вы поняли.**

rating

Олег Коровин	8	Почти идеальный add-on к почти идеальной игре. Ключевое слово — «почти».
Сергей Амирджанов	7	Lionhead наконец-то выпустила свой вариант Pokemon, разумеется, на базе Black & White. Хорошо это или плохо - зависит от вашего вкуса.
Дмитрий Эстрин	8	Вполне оригинальный add-on, который, в принципе, можно даже назвать сиквелом. Разработчики подошли к своему делу творчески.
Юрий Поморцев	9	Пример оригинального и яркого add-on'а – на 100% сохраненная концепция и стилистика.

32 средний балл 8,0



Магический остров, магические декорации.

адреналина. Или возьмем боулинг. Сама игра сделана отлично, но ее безнадежно портят бесконечные реплики участников, которые нельзя пропустить. В результате процесс очень сильно затягивается и поч-



Хотя Тайк и детеныш, он в несколько раз больше взрослого человека.

ти не доставляет удовольствия. Многие мини-игры портит неприспособленный для них интерфейс. Гонки, в которых нужно бесконечно щелкать мышкой, указывая путь титану, и при этом лихо вращать камеру, чтобы самому видеть дорогу, больше похожи на испытание на выносливость игрока, нежели его подопечного. Однако некоторые развлечения просто великолепны. За возможность пострелять из катапульты человечком с головой осла (да, есть и такое...) можно отдать очень многое.

Нас ожидает около двух десятков испытаний, каждое из которых представляет собой мини-игру. Это могут быть гонки, кулачный бой на ринге или футбол на пересеченной местности.

Однако важнейшим испытанием является тест на отцовство. После того как из найденного нами яйца вылупится цыпленок по имени Тайк, на плечи титана ложится забота о пернатом малыше. Мы не можем непосредственно воздействовать на Тайка, поэтому приходится полагаться на отцовские инстинкты выращенного нами монстра. А он их проявит, будьте уверены. Титан будет кормить малыша, лечить, даже учить магии. Впоследствии, Тайк станет реальным подспорьем как своему приемному отцу, так и нам. Он научится помогать жителям деревень — снабжать их продовольствием и древесиной, будет участвовать в строительстве домов. Словом, воспитание Тайка — главный источник удовольствия в **Creature Isle**. Кроме того, это еще и повод как следует заняться своим взрослым зверем: подучить его хорошим манерам, показать новые заклинания, обучить дополнительным умениям. Можно будет переселить его душу в новое тело (коих насчитывается аж два десятка), если его прежняя физиономия начнет мозолить глаза.

Как ни прискорбно, многие хорошие задумки в **Creature Isle** реализовать не удалось. Это касается почти половины всех испытаний. Если вам нужен набор хороших мини-игр, поищите лучше что-нибудь еще. Однако если смотреть на игру шире, как на преемника **Black & White**, перед нами великолепный add-on. Не череда отштампованных дополнительных миссий, а логическое продолжение серии с великолепной графикой, уникальным геймплеем и революционной системой AI.

Казанова. Все соблазны Венеции

БЕЛЛИСИМО!

PC

Жанр: action/adventure **Издатель:** 1C/Wanadoo
Разработчик: Arxel Tribe
Локализация: 1 Nival Interactive
Онлайн: http://www.arxel.com
Требования к компьютеру: P200, 32MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительно: http://www.gamland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11067

Совсем недавно на киноэкранах страны гремел убойный фильм "Мушкетер". Рыцари шпаги, будто выпускники Шаолиня, летали по воздуху, скакали по крышам a la "Матрица" и устраивали разнос гвардейцам в духе гонконгских боевиков. На удивление занимательно. Картина подавалась публике как "новое прочтение Дюма-отца". Играя в Казанову, модное словосочетание "новое прочтение" меня никак не покидало.

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Что можно ожидать от игры с таким названием? Кто сказал "Рандеву с незнакомкой"? Попрошу! Разработчик не кто иной, как сама Arxel Tribe. Правда, несмотря на именитого девелопера, я устанавливал "Казанову" без каких — либо иллюзий. Любителей клубнички отправляю к упомянутому выше продукту. Здесь же ничего такого нет — ни намека! "Казанова" оказалась динамичной приключенческой игрой, эдаким старым добротным Приключением с большой буквы. Таких уже не делают. Герои произносят сакраментальные фразы: "Я твой отец!" и "Спасайтесь, я их задержу!". Незабываем финал, где кучка героев, вооруженных арбалетами, врывается в злодейскую цитадель. Такого Казанову мир еще не видел! Забыв про любовные утехи, Джакомо с упоением носится по крышам, вляпывается в заговоры, сбегает из тюрем, воюет с призраками.

Боевая система игры заслуживает небольшой брошюрки вроде «Руководства пользователя». Три варианта атаки и соответственно три защиты, не считая спецприемов — солидно? Придется провести немало часов в тренировках, прежде чем спокойно выйти на улицы Венеции. Патологически небрезгливое итальянское жулье предпочитает снимать деньги с трупов. Игровые локации не являются, как это обычно водится, своеобразными изолированными островками. Заблудиться в Венеции не проблема. Однако до нужного места можно домчаться на комфортной гондоле — были бы деньги. Наличные зарабатывают-ся/просаживаются в мини-играх: от покера до хождения по канату.



Немного сноровки — и высший свет раскроется во всей красе перед Казановой-провинциалом из Падуи.

Казанове, который ко всему был еще и остер на язык, не избежать тесного взаимодействия с населением Венеции. Какие, однако, типажи! Мимика, взгляд, жесты — все на месте. Вы бы видели, какие рожи корчат злодеи... Да, это мой город!

Игре от Arxel Tribe трудно удержаться в строго установленных рамках, заняв место где-то между action и adventure. Сложная боевая система, а также наличие клавиши "прыжок" в управлении, возможно, отпугнет любителей квестового жанра. Что до игроков, предпочитающих махать мечом, те (сто пудов!) сломаются на паззлах. Мой совет, забудьте о жанровых предрассудках. Будьте выше. Это не что иное, как волшебная история Джакомо Казановы, воплощенная чудотворцами из Arxel Tribe. Новое прочтение, если хотите. END

"Казанова" — динамичная приключенческая игра, эдакое старое добротное Приключение с большой буквы. Таких уже не делают. Герои произносят сакраментальные фразы: "Я твой отец!" и "Спасайтесь, я их задержу!".



Женщины в игре есть, но дальше легкого флирта Джакомо не заходит.



rating

Виктор Перестукин	8	Ярко, талантливо. Что вкупе со скромными системными требованиями делает игру достаточно привлекательной.
Сергей Амирджанов	6	В меру динамичные похождения культового персонажа. Правда, без пикантной составляющей - а потому не слишком яркие.
Дмитрий Эстрин	7	Крайне оригинальная интерпретация приключений Казановы оказалась неплохой adventure с элементами action.
Юрий Поморцев	6	Средней руки приключенческая игра. Непонятно только, при чем здесь легендарный покоритель дамских сердец.

27
средний балл
6,7

Tropico: Paradise Island

НАЗАД В ТРОПИКИ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC

Жанр: strategy Издатель: Take 2 Разработчик: BreakAway Games
Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.poptop.com/TropicoXpack.htm
Требования к компьютеру: P 200, 32MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10364

Компания Take Two выпустила продолжение игры Tropico! Срочно бросайте играть в третью «Цивилизацию» (тем более, что она вышла довольно давно) и смотреть "Последнего героя" (к тому же, он уже закончился) — всем устанавливать Tropico: Paradise Island. Считайте это установкой.

Алексей Котко
akotko@yandex.ru

Сразу сделаю оговорку — expansion не работает без оригинальной игры, которая в лучшем случае давно удалена, чтобы расчистить драгоценное место на винчестере. Бессмысленно рассказывать про старый добрый симулятор диктатора **Tropico**, поскольку expansion вряд ли заинтересует тех, кто про **Tropico** ничего никогда не слышал. Остановимся на нововведениях, которые разработчики привнесли в **Tropico: Paradise Island**.

Первое, что бросается в глаза — expansion делала не та команда, которая подарила миру **Tropico**. Второе, как ни абсурдно это прозвучит, — никаких изменений нет вообще. Графика, интерфейс и даже заставка не изменились вовсе. В саму игру же добавлены лишь незначительные усовершенствования, призванные разнообразить игровую механику и



Я отстроил настоящий туристический рай. Здесь есть все – ресторан, паб, кабаре и даже казино.



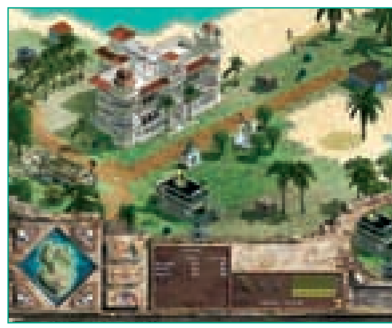
сделать ее более сбалансированной. Начнем со стандартных сценариев, которых создано в несколько раз больше, чем было. Кроме того, появились новые здания, среди которых выделяются Army Base, Beach Villa, Conservatory, Duty-Free Shop и Movie Theater. Всего новых построек шестнадцать, и они, по

> В свое время игра Tropico произвела небольшую сенсацию. Еще до ее выхода ходили слухи, что в недрах компании Pop Top готовится нечто революционное и из ряда вон выходящее. Релиз подтвердил предположения. Знаменитый симулятор локального диктатора сочетал в себе оригинальность и детальную проработанность, что обеспечило издателям немалый коммерческий успех.

большей части, туристические или военные — разработчики проработали именно эти составляющие игры. Ликвидирован один из самых больших недостатков **Tropico** — медленное возведение зданий. Строители стали более шустрыми, что, несомненно, приятно. Кто играл в Tropico — оценит. Случайные события и форс-мажорные обстоятельства, наподобие штормов и ураганов, также разнообразились и, что немаловажно, участились.

Появились новые типы туристов (один из них — eco-tourist, который любит природу, нетронутую человеком), а для тех, кто предпочитает держать народ в повиновении с помощью силы, добавлены возможности по созданию собственной армии. Также имеются в изобилии новые эдикты, но на них останавливаться не будем — вы и сами все увидите.

Вообще относительно продолжений такого рода существует две проти-



Перед собственным домом рекомендую построить фонтанчик - доставляет изрядное эстетическое удовольствие.

воположные точки зрения, которые, тем не менее, дополняют друг друга. С одной стороны, мы получили почти ту же самую игру второй раз, и понимаем, что поводом к ее выходу стала алчность издателей. Но с другой, разработчикам удалось самое главное – не испортить оригинал, за что им большое спасибо. END

rating

Алексей Котко	8	Добротное дополнение к отличной игрушке. Ни больше, ни меньше.
Сергей Амирджанов	7	Масса новых возможностей и интересные сценарии делают новый Tropico хорошим дополнением к оригинальной игре.
Дмитрий Эстрин	7	Качественный expansion, который заинтересует всех поклонников оригинального Tropico.
Юрий Поморцев	7	Совершенно стандартный, лишенный индивидуальности add-on, сделанный исключительно ради быстрой прибыли.

29
средний балл
7,3

Лорды войны

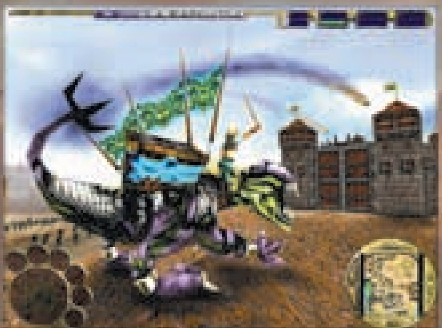
Warrior Kings

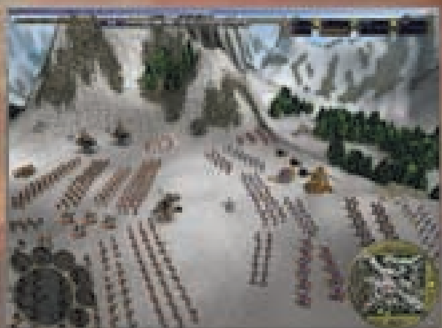
- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах
- Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
- Различные уровни сложности
- Реалистичная трехмерная графика
- Интуитивно понятное управление
- Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)

Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!







developed by   published by

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru`

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

Car Tycoon

НА СМЕРТЬ КОНСТРУКТОРА

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



PC

Жанр: management **Издатель:** Fishtank Interactive **Разработчик:** Fishtank Interactive
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.cartycoon-online.com
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 1,5GB HDD

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11061

Казалось, ну тут-то уж что можно испортить? Что можно извратить в таком замечательном замысле, как у Car Tycoon? Да все! Вместо мечты автоконструктора - бухгалтерское занудство и невразумительные финансовые баталии, вместо постройки концептов - выбор из двух вариантов кузова... В общем, претендент на звание "зануда года".

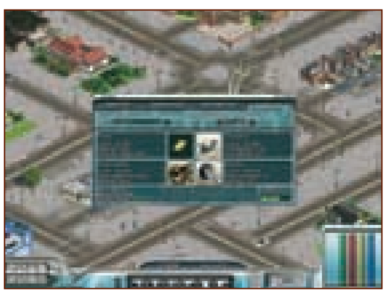
Александр “Холод” Черных
holod@gameland.ru



Меньше чем в 1024x768 игра запускаться отказывается.

ВМЕСТО ЗДРАСЬТЕ

Вот тебе и на! Когда главвред предложил мне эту статью, сомнений не было — все куда-то делись. Зато была уверенность, что прямо здесь и прямо сейчас я вспомню молодость, и с радостью и неслыханным удовольствием посижу ночку-другую за очередным “Тайкуном”. После Transport Tycoon Deluxe от почтенной Microprose я ждал от игры с подобным названием чего-то хорошего. Кроме того, Car Tycoon вольно переводится как “Автомагнат”, и я надеялся на ближайшее время уйти с головой в разработку автомобилей. Что может быть интереснее, чем проектировать, строить и продавать машины? А на деле... На деле выяснилось, что хозяйка — дура, пирог – несъедобный и вообще...



КРИТИК РУМЯНЫЙ

Ребята, я не говорю, что игра не удалась. Просто я привык отдыхать, когда играю. А здесь придется научиться разбираться в банковском деле, в частности, и в мировой экономике, в целом, в промо-кампаниях, в системах продаж, в кредитовании, в избавлении от долгов... Да и сама игра хитро разбита на эпизоды-миссии (в хронологическом порядке, начиная с пятьдесят-какого-то года): пока не пройдешь первые три — не видать тебе следующей. И это как-то нервирует.

В Московском Авиационном Университете есть надпись на парте: “Я с детства мечтал о небе, хотел быть летчиком, грезил самолетами, специально поступил в МАИ — здесь из меня выбили эту дурь!”.

ДЕВЕЛОПМЕНТ

Маленький оффтопик. В Московском Авиационном Университете есть надпись на парте: “*Я с детства мечтал о небе, хотел быть летчиком, грезил самолетами, специально поступил в МАИ — здесь из меня выбили эту дурь!*”. К чему это я? А вот к чему. Что кажется вам самым привлекательным в жизни автомагната? Мне — безусловно, разработка автомобилей. Выбирать из множества вариантов кузова, двигатели... выбирать *варианты*, создавать различные *комбинации* — и наблюдать за реакцией рынка. Именно этого я и ждал от геймплея. На деле же мне предложили выбрать для конструирования своего первого автомобиля один из *двух* вариантов кузова. Таким же оказался выбор салонов, двигателей и подвесок. Все. Вот уж точно, выбили из меня дурь. Зато продавать, изгаляться с акциями, с долгами, с банковскими счетами — сколько угодно!

ЕЩЕ

Игровое время даже в режиме максимального ускорения течет крайне медленно. Динамики в игре поэтому практически нет. В качестве промо-акций при продаже автомобиля можно выбрать: концерт музыкальной группы, представление фокусника, выступление спортсмена или презентацию самого автомобиля. То-то я в игре больше сотни машин никак продать не мог: сначала выбрал кузов из двух вариантов (оба дурацкие), а потом — промо-акцию из четырех (еще более дурацких).

В ОБЩЕМ И ЦЕЛОМ

Для мега-фанатов экономических игр. Поклонникам автопрома — противопоказано. Да, постскриптум —в игре нет многопользовательского режима. К счастью, господа, к счастью... END

rating

Александр Черных	5	Насыщенная и закрученная экономическая стратегия. К проектированию, постройке и продаже авто имеет опосредованное отношение.
Сергей Амирджанов	5	Сложный и занудный "тайкун", имеющий опосредованное отношение к автомобилям.
Дмитрий Эстрин	5	Самый унылый Tycoon из всех, которые когда-либо были или даже будут. При этом, как ни странно, добротно сколоченный.
Юрий Поморцев	6	Неудачная попытка сыграть на нежных чувствах автолюбителей.

21
средний балл
5,3

Легенды о рыцарстве II

ДЛЯ ПОСВЯЩЕННЫХ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

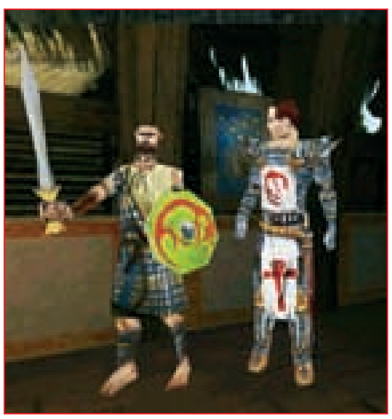
PC **Жанр:** adventure **Издатель:** 1C/Cryo **Разработчик:** Cryo
Локализация: Nival Interactive **Онлайн:** http://www.nival.ru
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10211

«Почему Дьявол вечно преследует меня?!» — сокрушается Брэдвен, главный герой «Легенд». «Почему какая-то нечистая сила неумолимо преследует игры от Cryo?», — задаюсь вопросом я сам. Опять, снова и в который раз очередной проект от Cryo будет осмеян современниками. Обидно за Европу!

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Легенды о рыцарстве 2» не имеют ничего общего с играми нашего времени. Царит действительно «средневековая» графика и полное отсутствие уже привычных феерических спецэффектов, драйва и даже нормального управления. Зато присутствует толстенная энциклопедия, латинский цитатник и легендарный особый взгляд Cryo. Браво!





Бои, увы, происходят автоматически. Мясорубка отложена до лучших времен.

Игра встречает неприветливым видом привратника, желающего спровадить незваных гостей. Уйти поскорее действительно хочется.

В играх, так или иначе касающихся средневековья, обязана присутствовать сочная мясорубка врагов. Еще слишком свежа память о великолепной Gothic. А Blade of Darkness и Rune? Понимаю, что Cryo выше шаблонов и стандартов, но здешние «квестовые» бои (драки без участия игрока) воспринимаются как нечто несуразное и оскорбительное.

Лишив удовольствия помахать мечом, «**Легенды**» не предлагают альтернативы. Игровой процесс заключается в преодолении виртуальных километров по унылым ландшафтам из точки А в точку Б. Узнаем полезную информацию: она добавляется в виде иконки в «геройском наборчике». А дальше мы буквально «пробиваем» эту тему, то есть носимся по округе, ищем того самого единственного NPC, разговор с которым принесет дальнейшее развитие сюжета.

Царит действительно «средневековая» графика и полное отсутствие уже привычных феерических спецэффектов, драйва и даже нормального управления.

В первый раз похождения Брэдвена закончились для меня до страшного обыденно. Оригинально, но легендарный герой не смог открыть ворота своего замка. Так и ушел ни с чем. Двери — вообще бич «**Легенд**», если вам не открывают, это еще ничего не значит. А вы пробовали встать немного наискосок от створки, чуть-чуть повернувшись влево и только потом нажать «пробел»? То-то...

Все это представляется каким-то чудовищным фарсом от Cryo, или, может быть, наоборот, здесь все слишком серьезно? Как говорится, вход только для посвященных? Дьявол, как библейский персонаж, соседствует здесь с языческими богами — и все прекрасно себя чувствуют. Брэдвен-крестоносец не отрицает многобожия (!) и, в конце концов, попадает в Авалон! Стены монастыря расписаны жуткими демоническими фресками на тему «жития святых».



Вашего покорного слугу поразило одно изображение Святого, держащего свастику в руках и обильно поливающего головы людей кровушкой. Весь этот шабаш сопровождается «содержательным комментарием»... на латинском.

Что ты хочешь этим сказать, Cryo?

END

rating

Виктор Перестукин	7	Хорошая идея, претензия на стиль... Но абсурд реализации все же взял свое.
Сергей Амирджанов	6	Классический квест от Cryo - кажется, французы просто не в состоянии остановить отлаженный конвейер.
Дмитрий Эстрин	6	Классический квест от Cryo - французские разработчики оказались людьми, мягко говоря, упрямыми...
Юрий Поморцев	6	Классический квест от Cryo - без комментариев... Нет, от одного не удержусь - доколе?

25
средний балл
6,3

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

Компания "New Media Generation" представляет новый командно-тактический шутер



- 15 масштабных (до 400*400 м) карт для однопользовательской игры и 6 специальных карт для многопользовательской игры
- До 36 участников в многопользовательской игре
- Новейшее оружие, военное оборудование и экипировка команды
- Возможность включения в команду специалистов из различных сфер деятельности
- В игре моделируются последние разработки в области военно-стратегического программного обеспечения
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиями команды

Команда "Призраки". Уничтожая зло...

Смертельная опасность угрожает миру. Терроризм назван чумой XXI века. Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе предоставляется реальный шанс возглавить элитное подразделение "Призраки" и уберечь мир от гибели.

Будь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в полной амуниции по самым опасным местам. Такая задача способна свалить с ног обычного солдата. Для Призраков же это - просто еще одна работа и еще один день в их жизни.

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6.0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения своп-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000 · Ubi Soft · Red Storm

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.media2000.ru www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 145-01-14, e-mail:sales@media2000.ru.

Fort Boyard: Изгнание



PC **Жанр:** adventure **Российский издатель:** Новый Диск
Разработчик: Microids
Требования к компьютеру: PII 300, 32MB RAM, 100GB HDD

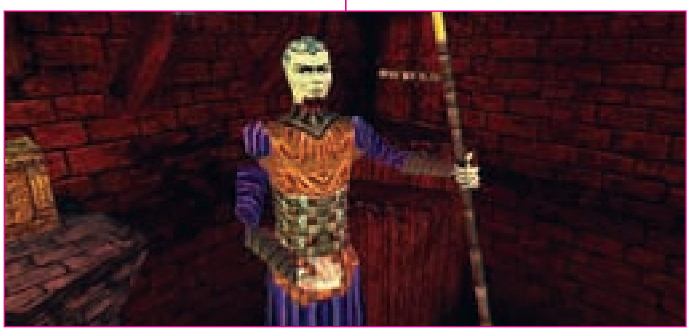
http://www.nd.ru/products/exclusive/fort_b.shtml

Ребята из компании Microids решили разделить популярность всем известного форта Боярд — здания непонятного назначения и сомнительной архитектуры — и срубить на этом немного денег.

Алексей Котко
blade@gameland.ru

Казалось бы, нет ничего проще — делай себе игру, в точности повторяющую телевизионное шоу, и успех обеспечен. Но не таковы сотрудники Microids, они легких путей искать не стали. Пришлось разработчикам немного поднапрячь извилины и привнести мощнейшие нововведения, из которых можно выделить всего одно — сюжет.

Есть злой парень по имени Арок, который вознамерился захватить мир и сеять кругом зло. Этот нерадивый гражданин обосновался в знаменитом форте Баярд и клепает там себе смертоносное войско, состоящее из полулюдей-полузверей. Вам, естественно, достается почетная миссия нейтрализовать Арока, положив тем самым конец его замыслам, и спасти мир. Если не принимать во внимание сюжет, в остальном игра выдержана в стилистике телешоу — мрачный Форт, старец Фуру... Необходимо бегать по темным комнатам и собирать разбросанные части талисмана, который в собранном виде превращается в паука, тигра или летучую мышь. В комнатах нас ждут задания, в основном аркадные, реже логические. Все.



А вот и гланый злодей — Арок. Хорошо, что жить ему осталось совсем недолго.

Графика крайне мощная. Единственное, что настораживает — безальтернативное разрешение 640x480, да и движок, хоть и весь из себя прогрессивный, немного староват. Первый Tomb Raider и то — поновее будет. Звук есть, и это не может не радовать. Речь персонажей русская, поскольку игра локализована и издана в России компанией "Новый Диск". Интерфейс прост, настройки практически отсутствуют — тоже несомненный плюс. Не надо думать.

Купить игру рекомендую всем, играть — только хардкорным фанатам соответствующего телешоу. END

5 rating
Хорошая и интересная игра, которая, к сожалению, содержит изрядное количество серьезных недостатков.

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

Jagdverband 44

PC **Жанр:** simulation **Издатель:** TBA **Разработчик:** Hammer Technologies
Онлайн: http://www.jag44.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 128MB RAM, 3D-ускоритель

master@gameland.ru

R.I.P.

В действительности все всегда оказывается не так, как на самом деле. Так бывает, смотришь на кого-нибудь — человек, как человек, а внутри — город, дымящийся в руинах. С Jagdverband 44 произошло так же. Это чудо делало вид, что является игрой — авиасимулятором времен второй мировой. Но понять, что это на самом деле, очень тяжело. Точно не игра.



Такого мы не видели никогда. Создавая 3D-модели, разработчики, не пожалели своих буйных фантазий — ни одна пропорция не соблюдается. Впрочем, в заставках тоже можно найти немало забавного. В них нужный настрой на игру задается роликами, смонтированными из военной хроники времен второй мировой, первой мировой и, почему-то, войны во Вьетнаме.

Но все лучшие порывы, которые возникают в душе после первого взгляда на заставку, вдребезги раз-

Blood Wake

Жанр: action **Издатель:** Microsoft
Разработчик: Stormfront Studios

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9446

Дмитрий Эстрин
estrin@gameland.ru

Ощущение deja vu не покидало меня длительный период времени. Сложно было избавиться от впечатления, что **Blood Wake** я уже давным-давно видел. И Xbox – тоже, причем, опять-таки давным-давно. На самом деле, ничего странного – игры, подобные **Blood Wake**, появляются как раз в начале жизненного пути каждой отдельно взятой консоли. Не так важен игровой процесс, как внешняя оболочка, не так важна суть, как форма, которая сможет на какое-то время убедить людей в том, что они не зря потратили деньги на новомодную платформу.



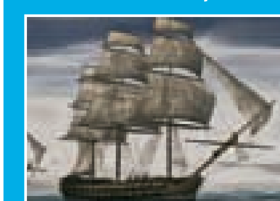
Blood Wake со своей задачей справляется. Если на время отвлечься от бессмысленности процесса и ощутить за своей спиной жадные взгляды тех, для кого Xbox остается экзотикой, игра может даже понравиться. Покупаешься еще и на изрядную простоту и незамысловатость происходящего на экране. Наша основная цель: бороздить морские просторы на катерах разного типа, расстреливая вражеские объекты и выполняя, таким образом, задания миссий. Автоприцел трансформирует нашу деятельность в полусонное наблюдение за покачивающейся на волнах посудиной. Время от времени вражеские катера перед отправлением на дно выбрасывают на поверхность здоровенные ящики-аптечки, которые ремонтируют (?) наше судно, и ящики с боеприпасами. Проиграть, в общем, довольно сложно. **Blood Wake** несколько разнообразят островные пейзажи и погодные условия, но через 15 минут все же зевоту сдержать практически невозможно.

Есть, впрочем, в **Blood Wake** еще одна деталь, заслуживающая внимания. Красивая вода. Да и сама игра, на самом деле, такая: красивая вода… END

rating 7 Самый что ни на есть обычный action, отличающийся, правда, высокотехнологичной графикой.



R.I.P.



18? ЖМИ КНОПКУ!..

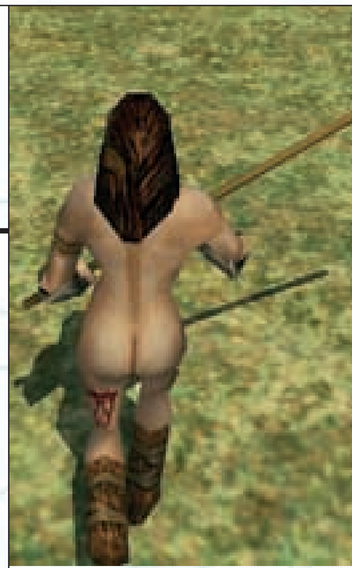
Реалистичная, безукоризненная графика, увлекательнейший геймплей, легкость освоения, натуральный звук. Добавьте сюда самые минимальные требования к компьютерному железу, и вы получите описание супер-игры, вечного и недосягаемого идеала разработчиков. Однако обзоры этих популярных игрушек не попадали ни в один игровой журнал. Пока не попадали...

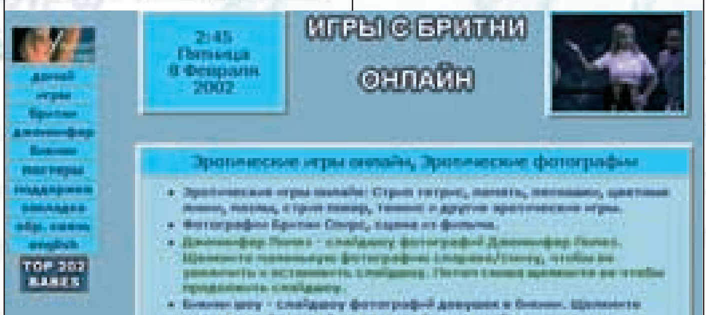
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

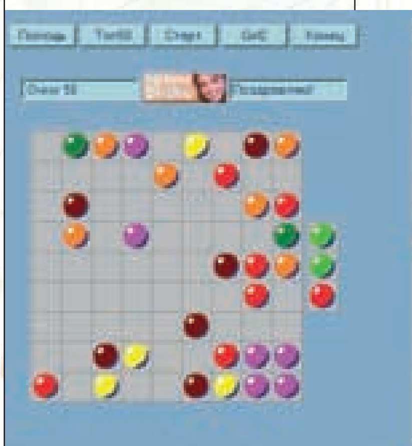
Лишь первые лет десять Интернет и эротика никак не пересекались. На заре своей жизни (с 1974-го) Сеть была лишь информационно-научной затеей и звалась тогда совсем нехорошо – **ARPAnet**. Какая уж с таким имечком эротика! Казалось, так тому и быть.

Однако годы бежали споро и Всемирную Паутину потихоньку покидали зануды-ученые и на их место приходили коммерсанты. Интернет, как стали называть теперь Сеть, рос как на дрожжах. Пришлось это как раз на период господства **DOS** и активного становления **Windows 3.0**. Тогда-то популярные файловые архивы и стали быстро заполняться эротическими играми типа **Strip Pocker'а**, **Cameraman'а** (водить лупой над обнаженной натурой) и тому подобными штучками. Немало машинного времени 286-ых и 386-ых компьютеров с **VGA** мониторами (в 256 цветов, вау!) было отдано эротике. Да что там игры, даже синие окошки Нортона слегка смущаясь, выводили на экраны фотографии обнаженных красавиц из скаченных "с Интернета" и передаваемых друг другу файлов...

А ведь рядом жила "настоящая" игровая индустрия! Имена легендарных хитов той поры помнят все. Но, увы, лишь самый упертый фанатик захотел бы сейчас играть в хиты тех лет – с квадратными пикселями, псевдо-звуком (**PC Speaker** или **Adlib**) и без всякого **3D**! Сегодня для того, чтобы с упоением снова начали играть в **DOOM** или **Wolfenstein** этим монстрам требуется серьезный **face-lifting** – до **DOOM 3** и **RTCW**. Но вот парадокс – эротические игрушки той поры и поныне живы, вполне востребованы, а их графика и даже звук нисколько не устарели! Максимум, что им потребовалось – переписать код под **Win32** или **Java**/**Flash**. Но это такой пустяк, о котором даже стыдно упоминать.









Так почему бы не прикоснуться к вечному? Но прежде – о том, как это "вечное" отыскать. А сделать это, поверьте, не так уж и просто...

Эротическая трясина

"Программы и игры – это как секс: удовольствия больше, когда не платишь!" – сказал как-то Линус Торвальдс, создатель **Linux'а**. Воспользуемся этим мудрым советом, ибо, направляясь в Интернет в поисках онлайновых эротических развлечений, приходится держать ухо востро – нас так и норовят заработать. Коммерческие сайты с жестким содержимым (порно и т.п.) пытаются перехватить пользователя, ищущего эротическую игрушку и не желающего платить за разглядывание картинок и просмотр роликов. Кое-какую информацию на эту тему и несколько советов о том, как избегать таких ловушек, мы приведем на врезках.

Но вернемся к эротическим играм.

Любая поисковая машина в обмен на "эротические игры онлайн" выдаст немало ссылок (**Google.Ru** – **8840**). Не обольщайтесь, разнообразие игрушек

Клик-сайты — омуты Сети

Помимо честных сайтов, предлагающих именно то, что обещано их главной страничкой, существует определенная категория мошеннических ресурсов, главная цель которых — количество посещений. Назовем их условно "клик-сайты" или К-сайты — и это самое неприятное явление Интернета, особенно для неподготовленного пользователя. И, как чаще всего и бывает в нашей жизни, подоплека всех гадостей — желание поживиться за чужой счет.

К-сайты устроены так, чтобы пользователь, влекомый как муха на мед интересующим его содержимым, совершил побольше кликов во благо держателей данного ресурса. Полученные же обманным образом клики и посещения накручивают рейтинги К-сайта, что, в свою очередь, ведет к увеличению выплат от рекламодателей.

К-сайт — это чаще всего порно-сервера, получающие огромные доходы буквально из воздуха. Для того чтобы сбить геймера с курса на нужный ему ресурс К-сайт применяет разнообразные перенаправители (redirector'ы), экраны псевдорегистрации, особым образом спроектированные страницы, всплывающие окошки сообщений и т.п. Любая мелочь, будь то запрещение "правых" кликов или отключенная статусная строка, служит там главной цели — создать видимость того, что геймер вот-вот доберется до нужного сайта, хотя "едет" он совсем в другую сторону! Мол, вот еще пара кликов, затем нажать на эту ссылку, потом кликнуть там...

Итог один — пользователя тащит по Сети, как щепку в омуте, ведь многие перемещения между страницами "клик-машины" автоматизированы. Неудачник насильно посетит несколько порно-сайтов, каждый из которых попытается послать его по цепочке дальше, к своим собратьям. Те, в свою очередь, перекинут клиента на залежи нелегальных MP-3'шек, оттуда — на Warez'ы, снова порно и т.д., и т.п. Да еще по дороге чуть ли не каждый ресурс предложит установить свою звонилку — еще десяток окошек (на "особенных" сайтах практикуется нынче выписка телефонных счетов вместо номеров кредиток).

Особенно эта бодяга досаждает при хорошей связи — новые окошки открываются быстрее, чем вы успеваете закрывать их. Лавина накатывает, и остановить ее может лишь комбинация из трех пальцев на заветных кнопках "Ctrl+Alt+Del"...

А как же эротические Gamez'ы? Что ж, если отобьетесь от незаказанных посещений, то вас, возможно, и направят на некий ресурс со списком нелегальных игр. Но вероятность того, что вы и оттуда не направитесь в долгое путешествие по Интернету, увы, совершенно невелика...

Как же узнать нехороший сайт?

Настораживающими признаками должны стать:

1. Затрудненный вход на сайт, с инструкциями типа "...нажмите на ссылку 1, открывшееся окно, не читая, закройте. Затем нажмите ссылку 2, появившееся окно закройте сразу, после этого вернитесь на нашу страничку и щелкните на ссылке Enter...".

2. Принудительно отключаемые при попадании на сайт строка состояния и панели инструментов (Status bar и toolbars).

3. Разнообразные всплывающие сообщения и окна, предлагающие кликнуть для попадания на Warez, Gamez, к девочкам...

4. Отключенный или выставленный эквивалентно "левому клику" "правый клик" (то есть нажатие правой клавиши на такой страничке чаще всего вызывает срабатывание гиперссылки, а не вызов локального меню).



не столь велико. На большинстве сайтов одни и те же разновидности онлайновых Тетрисов, Цветных линий, Памяти и прочего добра. Для начала и этого более чем достаточно. Но по мере приобретения "эротического" игрового опыта бесчисленные инкарнации Бритни Спирс и Дженнифер Лопес начинают просто доставать, и даже наша Аня Курникова уже ничем не радует.

Значит, пора перейти к чему-то более серьезному – пора на сайты, где предлагают что-то скачать (только звонилки из разряда "**Access Software**" – для России они бесполезны!). И вот тут-то можно найти немало занятного.

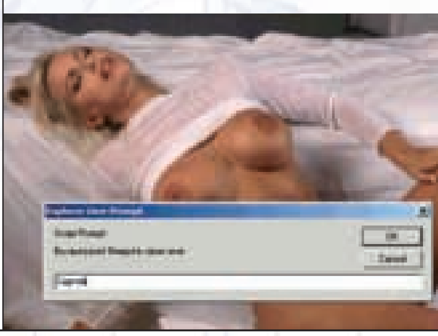
Проверено — мин нет!

Пришло время давать советы, что на языке нашей рубрики означает "указать адреса сайтов". Что ж, мы выбрали для вас самое лучшее и безопасное в плане серфинга. Только честные цены... тьфу... сайты.

Эротические игры с Бритни онлайн

http://www.alex-soft.net/game/

Ох уж эта Спирс! Стрип-тетрис, память, пятнашки, цветные линии, пазлы, стрип-покер, теннис и другие эротические игры. К тому же – по-русски. Бонусом идет Дж. Лопес, бикини-шоу и так далее. Посетив этот сайт, можете считать себя окончившим начальную школу онлайновой эротики – во всех других местах будет примерно то же самое.



Онлайн игры

http://playonline.narod.ru/index.html

Не верите, что все повторяется?! Милости просим на "**Онлайн игры**". Тут Дженнифер и неразлучная с нею Спирс. Есть даже игра, где их нужно поменять местами. Я так и не смог (**http://www.alex-soft.net/games/hopoverr.html**). Попадаются на сайте и другие девушки. Проверить это можно на **http://playonline.by.ru/game/linesr.html**, нажимая на кнопочки **Girl1**. **Girl2**, **Girl3**.

Erotic-game.com

http://www.erotic-game.com

Вот мы и в Европе! Что ж, есть кое-что отличное от Рунета – однорукий бандит с симпатичными голышками (**Sexslot**), темы рабочего стола (даже с календарем!). **http://www.erotic-game.com/downloads_hj1.html**). Само собой, и онлайновый секс-магазин имеется – прагматичные люди, эти немцы...

Erotic-games.com

http://www.erotic-games.com



Меняем всего лишь букву и попадаем на куда более профессиональный сайт – настоящий онлайновый архив всякого эротического добра. Все собранное аккуратно отсортировано по разделам (**Windows**, **ДОС**, утилиты, Макинтош, онлайн, комиксы...).

Тонны всякого добра, но будьте аккуратны – в дебрях **Erotic-games.com** есть не только милая эротика...

Этот рассказ можно длить бесконечно. Например, поговорить о коллекции оголяющих модов (**http://www.adultgamereviews.com/nudepatches.shtml**) для шутеров (см. следующий материал рубрики) или утилитах типа **Smutropolis** – для просмотра эротического контента в виртуальной реальности (формата ***.wrl**). Но смышленые читатели и так уже поняли, что к чему в онлайновых эротических играх и говорить дальше – просто тратить место в журнале. Sic!

А МОД-ТО — ГОЛЫЙ



Модов в Сети — не счесть. Но среди них есть... кхм... такие, которые интересны лишь мужской части геймеров. Феминистки могут лопаться от злости, но ни одного мода для прекрасных геймерш так и было не создано. Все радости — для нас, мужиков. Ох, и не справедливая же штука — жизнь!..

Стас "Neo"
stevenwww@inbox.ru

"Заголяющие" моды существуют ко многим играм. Даже к тем, в которых, на первый взгляд, и раздевать-то некого.

Скажем, все ясно с **Tomb Raider** (Лару и в фильме раздели), **Heavy Metal F.A.K.K.2** или **Oni**. Тут главными героями (а точнее, героинями) являются представительницы прекрасного пола. На них и направлены усилия "модельеров".

Ну, а что оголять-то в суровом **Return to Castle Wolfenstein** (далее **RTCW**)?! Оказывается, есть – и что, и, главное, кого!

RTCW: валькирии топлесс...

Перейдем к рассмотрению двух заголяющих модов к **RTCW**. Еще недавно такой мод был лишь один, но, видимо, разработчикам пришлось по вкусу лишать одежды прекрасных валькирий.

Topless Elite

Интернет:
http://www.rtcw.ru/files/wolfy-chick/file.shtml. ***Размер:*** **744 Кб**

Чтобы мод начал действовать, нужно дойти до уровня, где против вас выступит элитная охрана (**Elite Guards**) – это боевые дамочки с автоматами в руках, которые могут уложить вас единственной очередью. Что характерно, девочки обладают отменными фигурами...

Как несложно понять из названия, **Topless Elite** раздевает девочек до состояния топлесс, т.е. оголяет выше пояса. В общем, веселая шутка, которая поднимает настроение, но при этом очень отвлекает (благо есть на что посмотреть) и сильно снижает боеспособность!

Чтобы установить мод, разархивируйте файл **sp_vandaltits_pak1.pk3** в папку **..\Main** игры **Return to Castle Wolfenstein** (по умолчанию **C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\Main**). Мод не влияет на общий геймплей и создан сугубо для развлечения.

Nude Elite

Интернет:
http://www.rtcw.ru/files/wol-fynude/file.shtml
Размер: **830 Кб**

Аналогичный предыдущему мод. С одной поправкой. Девушки из элитной охраны (**Elite Guards**) бегают вообще в чем мать родила. Не рекомендуется лицам младше 18-ти!

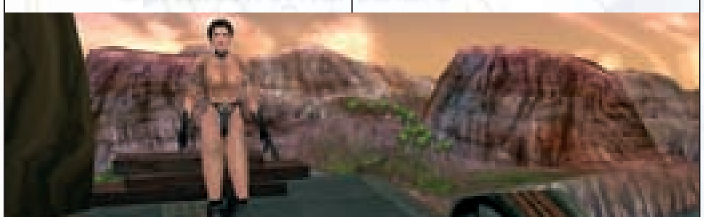
Устанавливается аналогично предыдущему моду.

Юлька, покажи плечико!

Перед нами хит 2000 года – **Heavy Metal F.A.K.K.2.** И, хотя в **F.A.K.K.2** были скабрезные баги, игра все же снискала недюжую популярность. А все почему? Правильно! Потому что главная героиня – знойная красотка Юлия – исключительно сексапильна. Велик соблазн увидеть ее нагишом... Извольте!

Topless Julia

Интернет:



http://www.fakkyou.com/skinman-ufakktory/files/topless_skin.zip
Размер: **184 Кб**

Небольшой мод, который раздевает нашу героиню (кстати, ее "лепили" с топ-модели **Julie Strain**) выше пояса. Будьте осторожны, мод сильно расслабляет и ухудшает реакцию!

Чтобы установить **Topless Julia**, нужно распаковать файл **pak9.pk3** в директорию с игрой. Теперь запускаем **F.A.K.K.2** – а дальше сами все увидите. Без комментариев!

Японский стриптиз

Все знают милый **action Oni**, в котором вы играете за красивую (и, естественно, сексуальную!) японку Коноко. Теперь у вас появилась возможность узнать девчушку поближе!

Konoko strip

Интернет:
http://cemper.narod.ru/Cheats/ vskritie/Oni.htm
Размер: **115 Кб**

Konoko strip необычный мод, т.к. в его комплект входит только файл с инструкцией. Углубляясь в недра директории игры, мы находим **bsl-скрипты**, легко и непринужденно редактируемые в простом **Notepad'е**. Требуемые файлы разбросаны по подкаталогу **\GameDataFolder\lgmd**. Именно там есть **KONOKOlev4_undress**. Добавляем пару строчек (подробнее – см. в файл-инструкцию, его можно читать прямо с сайта) и...

Да! Это именно то, что мы ждали! Коноко начинает танцевать и раздеваться. Правда, после стриптиза она все равно окажется одетой – разработчики решили оставить игру целомудренной.

Лару раздевали, раздевают и будут раздевать!

И на десерт я припас три великолепных мода. Хотя, конечно, великолепны не сами моды, а та персона, на которую они действуют. Да, это старая знакомая и неизменно сексуальная Лара Крофт. К сожалению, моды – только к первым двум частям. Но пропускать их все равно не стоит.

Nude Raider 1

Интернет:
http://www.laracroft.ru/files/patches/nuderaider1.zip
Размер: **323 Кб**

Этот мод раздевает Лару из первой серии игры. Графика не ахти, поэтому все прелести мисс Крофт рассмотреть детально нельзя. Чтобы установить мод, нужно проделать следующие операции:

1. Распаковать три файла (**nrp_all.exe, tombcd.exe and tombcd.pif**) в директорию с игрой **TR1**.
2. Запустить файл **nrp_all.exe**.
3. Вставить диск с игрой в **CD-ROM**.
4. Выбрать в списке имя **CD-ROM'а** (на второй закладке) и компоненты для установки (на первой). Всего на диске потребуется не менее 50 МБ свободного места.
5. Нажать кнопку **Patch** (находится на второй закладке).
6. Затем нажать кнопку **Emulate** (на третьей закладке).

Осталось только запустить игру и наслаждаться обновленным обликом Лары!

Nude Raider 2

Интернет:
http://www.laracroft.ru/files/patches/nuderaider2.zip
Размер: **345 Кб**

Во второй серии графика игры значительно улучшена и поэтому можно хорошо разглядеть все детали фигуры мисс Крофт. Увы, мод действует только на первый уровень игры – **The Great Wall**. Однако это не беда (см. следующий мод). Чтобы установить мод, нужно проделать следующие операции:

1. Распаковать три файла (**Nr2pWall.exe, wtomb2cd.exe** и **wtomb2cd.386**) в директорию с игрой **TR2**.
2. Запустить файл **Nr2pWall.exe**
3. Вставить диск с игрой в **CD-ROM**.
4. Выбрать в списке имя **CD-ROM'а** (на второй закладке) и компоненты для установки (на первой).
5. На второй закладке указать кое-какие сведения о компьютере (ваше видео и т.д.) и нажать кнопку **Patch**.
6. Затем нажать кнопку **Emulate** (на третьей закладке).

Nude Raider 2 more

Интернет:
http://www.laracroft.ru/files/patches/nr2more.zip
Размер: **1 Кб**

Этот мод позволяет открыть прелести Лары не только на первом уровне, но и на восьми последующих.

Для установки нужно скопировать файл в директорию **C:\Tombraider\Data**. Готово!

Примечание. Все игры серии Tomb Raider требуют наличия диска с игрой. Ни один из модов не влияет ни на геймплей, ни на другие параметры игры. END

ЛОМАТЬ — НЕ СТРОИТЬ!

Для того, чтобы взламывать компьютерные игры, вовсе не обязательно быть семи пядей во лбу или обладать сверхъестественными способностями. Для сего святотатства достаточно вооружиться необходимым инструментом (парочкой программ и толикой усердия) и сделать умное лицо. Все, самое трудное позади...

Blade

blade@gameland.ru

Идея программ-взломщиков, как водится, проста до безобразия – любая игра хранит все значения (включая количество патронов, проценты брони и мифические 100 единиц жизни) в оперативной памяти компьютера. Остается только найти заветное место, где указано, что пациент (или игрок) скорее мертв, чем жив, и изменить действительное на желаемое.

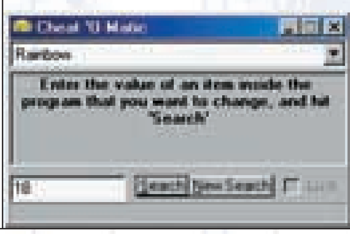
Но довольно теории. Давайте перейдем к практической части. В природе существует несколько утилит, с помощью которых можно ломать любимые в народе игрушки. Лидером по возможностям является **Magic Trainer Creator**. К сожалению, обладатель столь красноречивого названия имеет еще и чертовски сложный интерфейс, с которым без мудрого наставника (или пары банок пива) не справиться. Тогда – **Cheat'O Matic** – дружелюбный и способный малый, но... малость однорукий. Остальные "крякалки" не стоит брать в расчет – они не слишком удобны.

Cheat'O Matic

(148 кб, http://www.cheats.ru/tools/cheatomatic/omatic.zip)

Самая простенькая, но зато самая удобная в использовании утилита. Эта программа позволяет изменить любое численное значение в любой игре, "заморозить" его, а также сохранить для потомков или последующего применения. Главным недостатком является то, что из всех известных способов взлома она поддерживает только один-единственный – поиск параметра по известному значению.

Пример: у вас в игре 100 единиц здоровья и 15 патронов к дробовику. Вы хотите сделать себе бессмертие и 999 патронов. Запускаете игрушку, загружаете уровень.



Нажимаете ALT+TAB или CTRL+ESC, чтобы свернуть игру и перейти на рабочий стол **Windows**. Теперь запускаете **Cheat'O Matic**, выбираете из ниспадающего списка вверху название игры, вводите 100 и нажимаете **Search**. Ждете, пока не появится надпись "Измените значение и нажмите снова **Search**". Теперь переключаетесь обратно в игру (ALT+TAB) и смело подставляетесь под вражеские пули или дружеский, но не менее разрушительный **Rocket Launcher**. Главное, особо не усердствуйте – надо просто слегка уменьшить "здоровье", а не отдавать Богу душу. Опять переключаетесь в **Cheat'O Matic** и вводите новое значение, например, 82. Жмете поиск... Повторяете все заново, пока не увидите что-то вроде "OK, поиск закончен, введите что-нибудь и нажмите Set". Послушно выполняете указание (ставите жизнь – 100) и, переключившись обратно в игрушку, к своему несказанному удивлению обнаруживаете, что жизнь снова стала 100! С патронами надо проделать аналогичные махинации. Обычно для нахождения требуемого адреса приходится менять значение в игре 2-3 раза.

Для настоящего же бессмертия надо поставить галку на опции **Lock**. Теперь примерно три раза в секунду жизнь будет восстанавливаться до сакраментальных 100 единиц жизни. Конечно, вас могут ранить, но спустя мгновение все вернется на круги своя, возможно, вы даже не заметите, что "жизнь" упала до 70 единиц и тут же подскочила обратно до 100.

И последнее. Найденный адрес ячейки памяти можно сохранить, чтобы использовать потом, а не искать все заново при каждом запуске. Просто скопируйте куда-нибудь текстовую строчку типа: "**Code: x15054B0:7BD**", а когда потребуется, подставьте ее вместо числа для поиска и, после нажатия **Search**, сразу можно будет вводить желаемое значение.

О недостатках: поиск не всегда заканчивается удачно. И виной тому хитрые разработчики, пытающиеся сделать взлом своего детища невозможным. Но ведь вы всегда можете попытаться изменить другие значения, которые, возможно, будут не зашифрованы. Например, если не удается найти "деньги", попробуйте поискать число предметов в инвентаре и продать излишек в магазине. Кроме того, иногда найденный адрес при новом запуске игры (а то и при переходе на другой уровень) становится нерабочим. Это происходит, когда параметры персонажа распределяются в памяти динамически. Правда, явление это редкое.

Помимо прочего, **Cheat'O Matic** может некорректно работать при больших объемах оперативки. И последний гвоздь – МТС производит поиск заметно быстрей.

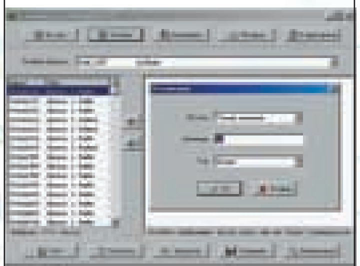
Magic Trainer Creator
(1.62 Мб, http://www.cheats.ru/tools/ magic-trainercreator/mtc_eng127.zip)

Действительно, мощная штука. Имеет как минимум 4 вида поиска, работает быстро и может создавать самые настоящие трейнеры. Принцип действия такой же, как и у **Cheat'O Matic**: ищем значение в памяти, изменяем его в игре и снова ищем, и так до тех пор, пока не найдем один или несколько адресов. МТС может также сам сворачивать игру при нажатии "горячей клавиши", если ALT+TAB и CTRL+ESC не срабатывает. Чем больше оперативной памяти, тем быстрей работает поиск, поскольку программа не записывает промежуточные данные на жесткий диск (у меня при 320 МБ стала бегать раза в 3 быстрей, чем при 64 Мб).



Интерфейс программы перегружен, поэтому мы ограничимся описанием основных элементов, в остальном любопытный и проницательный читатель разберется и сам.

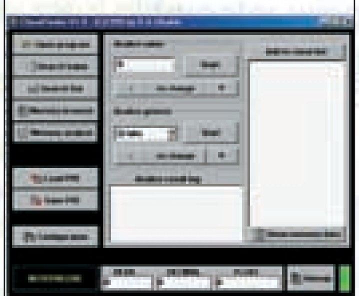
[1] – Здесь надо выбрать из списка название взламываемой игры.
[2] – Режим поиска. Если Normal, то на каждом этапе поиска надо вводить в [3] новое числовое значение и нажимать [4], пока в [5] не останется 1 или 2 адреса. Если же выбрать Progressive, на каждом этапе надо вводить не число, а указывать в [6], что значение уменьшилось, увеличилось или осталось без изменений (щелчок левой кнопкой мышки по [6]), после чего жать [4]. Используется для нахождения адреса, отвечающего за полоску жизни (когда не видно соответствующего ей числа как, например, в **Tomb Raider**).
[7] – Полоска, показывающая прогресс текущего поиска.
[5] – Здесь показываются текущие результаты поиска, надо искать, пока не останется один или пара-тройка адресов.
[9] – Здесь можно напрямую прочитать или записать число в ячейку памяти. Число должно быть в шестнадцатеричной форме (от **00** до **FF**), для конвертирования можно использовать [10]. Обычно используется, чтобы установить новое значение (например, жизнь 100 [64 в HEX]) по уже найденному адресу.
[11] – Сюда можно занести целый список найденных адресов, т.е. одновременно и жизнь, и патроны, и ману. С помощью [12] можно сохранить их в формате **.gtc**. [13] – записывает значения в память.
[14] – Если дважды щелкнуть по зеленой полоске, по все значения из списка [11] будут "заморожены", т.е. будут обновляться со скоростью, показанной на [15] (щелчок левой кнопкой мышки по [15] для изменения).
[16] – Здесь можно выбрать "горячую клавишу", по нажатию которой игрушка свернется, даже если ее нельзя свернуть с помощью ALT+TAB или CTRL+ESC.
[17] – Если вы уверены, что искомое число лежит в пределах **0-255**, можете выбрать 1 байт, так поиск будет идти заметно быстрей. Аналогично, 2 байта для **0-65356** и т.д., float – для дробного числа.
[18] – Режим поиска "Изменилось/Не изменилось". Самый универсальный поиск, но и самый долгий. Можно использовать в случае с наличием заклинания в книге заклинаний: получили – "изменилось", побегали просто так – "не изменилось", загрузились с сохранении, когда его у вас еще не было – "изменилось". И так далее. Если другие методы поиска не дали результатов, попробуйте этот.
[19] – Поиск, когда можно не переключаться на окно МТС, а управлять им с помощью "горячих клавиш".
[20] – Для создания трейнера первого типа здесь надо предварительно сохранить списки найденных адресов в формате .gtc (см. [11]).
[21] – Для создания трейнера второго



типа надо сохранить адреса в формате .mec, нажать **Build** и открыть сохраненный .mec. Причем в обоих диалогах надо выбрать из ниспадающего списка **Memory Editor** (по умолчанию стоит **File Editor**).

Art Money
(560 кб, http://www.artmoney.ru)

"Крякалка" от наших соотечественников. Может сохранять списки найденных адресов (но не делать трейнеры, как МТС!), а также принудительно сворачивать игру, если последняя не хочет по-хорошему.



Ищет зашифрованные значения, если другие методы поиска не помогают.

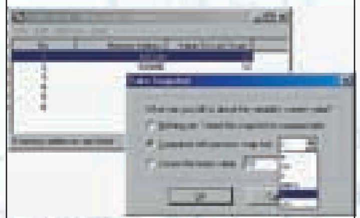
Примечание: кнопка "Отсеять" по смыслу означает **Continue**, т.е. продолжить поиск, а кнопка "Искать" – начать новый. Есть довольно большая база готовых кряков для игр.

CheatFinder
(267 кб, http://www.cheats.ru/tools/ cheatfinder/cheatf10.zip)

Может искать по значению (когда известно число) и по изменению (всякие статус-бары и полоски). Умеет сохранять найденный адрес. Интерфейс с одной стороны удобный, а с другой... на любителя.

Ram Cheat
(84 кб, http://www.winhex.com)

Довольно забавная программка, отличающаяся интерфейсом: идет как бы диалог между программой и пользователем, последний отвечает на несложные вопросы и в результате неявно выбирается метод поиска. Если вы вообще не представляете, как все это дело работает или технические тонкости кажутся слишком сложными, эта программа для вас, так как она не требует никаких знаний о взломе игр. Умеет искать по значению, по изменению, а также замораживать значение в памяти. Жаль только, что она платная и только на английском языке. А в остальном остается очень приятное впечатление – небольшая по размеру, удобная, приятный интерфейс...



Общий совет: все программы используют одни и те же принципы, а отличаются интерфейсами и дополнительными возможностями (например, количеством режимов поиска). Если не удается найти адрес в памяти с помощью одной из них, попробуйте другие. В Рунете на **http://www.cheats.ru/tools/index.php** можно скачать все перечисленные "кряки", а также массу других подобных программ для взлома игр. END

DOWNLOAD: ПУСТЬ PC ЧИТАЕТ!

Иван Петрович
petrovich_ivan@mail.ru

Govorilka ver. 1.38b
Интернет: **http://www.vector-ski.ru/vecs/govorilka/Govorilka138rus.exe**
Размер: **411 Кб**
Оценка: **9**
Статус: **Freeware**

Govorilka – это не рассказчик анекдотов, а программа для чтения текста. Она читает (вслух!) любой текст, на любом языке и любым установленным голосом.

Что умеет утилита? Многое. Например:

- Записать читаемый текст в файл (***.WAV**, ***.MP3**) с высокой скоростью.
- Изменять скорость чтения и высоту голоса.
- Автоматически прокручивать экран так, чтобы читаемый фрагмент был всегда виден (т.е. слежение за речью). Кстати, произносимый текст может подсвечиваться.
- Открывать большие и о-о-очень большие файлы в кодировке **DOS** и **Windows**.
- Помнить текст и позицию курсора при выходе из программы.

Из прочих удобств имеется пополняемый словарь произношений, который позволяет легко корректировать звучание отдельных слов и словосочетаний.

Для работы нужна современная ОС. Если у вас установлена **Windows2000**, достаточно скачать и запустить «**Говорилку**» – она без проблем будет работать. А вот если у вас **Windows 9x/ME/NT**, могут понадобиться еще кое-какие усилия. В этом случае оптимальная последовательность установки «**Говорилки**» такова:

1. Скачать и запустить «**Говорилку**».
2. Если при запуске «**Говорилки**» в заголовке окна после слова "**Говорилка**" пусто (при попытке читать выдается сообщение "**Speech Engine not initialized**") – скачайте и установите **SpeechAPI** (**http://www.vector-ski.ru/vecs/govorilka/speechapi.html**).
3. Если и после этого при запуске «**Говорилки**» в заголовке окна после слова "**Говорилка**" все еще пусто – скачайте и установите любой голосовой движок (**text-to-speech engine**). Оные можно отыскать в разделе Download сайта разработчиков программы (**http://www.vector-ski.ru/vecs/govorilka/download.html**). Тут есть все для того, чтобы компьютер немедленно заговорил. Минимальный набор – это **Lernout & Hauspie Text-To-Speech** engine (2929K, мужской и женский русские голоса, **http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/lhttsrur.exe**). Кстати, чем больше голосовых движков установить, тем больше голосов Говорилка сможет использовать! И голоса от **Lernout & Hauspie** далеко не самые совершенные...

ВНИМАНИЕ: для удобства работы рекомендуется поставить галочку в опции "**Буфер**" и назначить горячими клавишами CTRL+Insert. Теперь можно выделить текст в ЛЮБОЙ Windows-программе и нажать CTRL+Insert 2 раза подряд (в **Internet Explorer** – 3 раза) и «**Говорилка**» его прочитает.

Конкурентом программы является платный чтец **Digalo**, русскую речь которого

можно послушать на **http://www.digalo.com/russian.htm** и сравнить с бесплатным **Lernout & Hauspie**. Там же возможно загрузить демо-версию **Digalo**.

Trillian ver. 0.722

Интернет: **http://www.trillian.cc или http://bayk.ru/trillian-v0.722.exe**
Размер: 2250 Кб
Оценка: 8
Статус: Freeware

Не взыщите, но не люблю я «Аську» – вечно с ней всякую заразу цепляешь, да и работать невозможно – постоянно пищит, вызывает на связь...

А **Trillian** хорош. На сегодняшний день – более миллиона загрузок. Работает с **ICQ**, **AOL Instant Messenger**, **MSN Messenger**, **Yahoo! Messenger** и даже с **IRC**.

Новая версия клиента для обмена сообщениями отличается, прежде всего, автоматическим самообновлением через Сеть, отменной поддержкой скинов. Поскольку **ICQ** остается в России наиболее популярным средством для передачи сообщений, приведем список ее функций, которые **Trillian** поддерживает на 100%:

- Обмен файлами.
- Просмотр информации об абоненте.
- Изменения собственного "профиле".
- Поиск "контактов".
- Поддержка протокола **ICQ 2001b**.
- Пользовательская конфигурация портов для работы под **firewall'ом**.
- Полный менеджмент пользователя (режимы **invisible/visible** и т.п.).

Да, и никакой рекламы или баннеров!

IGA ver. 3.14

Интернет: **http://www.igamearea.com/iga_install.exe**
Размер: 2800 Кб
Оценка: 8
Статус: Freeware

IGA, по-моему, – это проект украинских разработчиков, хотя до конца не уверен: основной сайт – на хорошем английском, а вот русский раздел – на довольно-таки необычном русском. Но в любом случае **IGA** достойна нашего внимания.

IGA версии **3.14** – это "виртуальная игровая сеть, созданная для общения и игры с реальными людьми со всего мира через сеть **Internet**... через **TCP-IP** протокол" (цитата с сайта разработчиков). Сложно для понимания? Тогда совсем просто – с помощью утилиты можно отправлять и принимать сообщения в форматах **IGA**, **ICQ**, а также чатиться в **IGA** и **IRC**, играть в одиночку или с друзьями. Доступны: "**Шарики**", "**3 в ряд**", "**Нарды**", "**Шахматы**" и "**Эрудит**".

Скинов нет, но можно менять цвета интерфейса. Есть поддержка протокола **ICQ 2001b**, причем, по заверениям разработчиков, их клиент работает в **ICQ** немного быстрее самой «Аськи». Что касается **IRC** клиента, его интерфейс по удобству напоминает... опять же **ICQ**. Есть удобный поиск **IRC** каналов, два режима чата: обычный и быстрый (это в маленьком окошке).

Хороший довесок, повышающий полезность **IGA** – полнофункциональный e-mail клиент, позволяющий просматривать и удалять письма, не загружая их с сервера на компьютер.

IGA ver. 3.14 – полностью русифицирована, и это еще одно преимущество перед вышеописанным **Trillian'ом**!

Return to Castle Wolfenstein Tool SDK

Интернет: **http://www.planetmirror.com/pub/bluesnews/idstuff/wolf/sdk/WolfToolsSDK.zip**
Размер: 1350 Кб
Оценка: 6
Статус: Freeware

SDK для **Return to Castle Wolfenstein** – и этим все сказано.

Многие потирают дрожащие от нетерпения руки – вот уж настрогаем ботов и модов... Увы, сей продукт не является, по большому счету, полноценным набором инструментов. Он предназначен лишь для желающих заняться картостроительством. Всем тем, кто хотел бы приступить к производству модов/ботов, придется подождать – текущая версия **SDK** весьма ограничена по возможностям и не содержит необходимых исходников. Тем не менее, и она может оказаться полезной.

Несомненно, многим понравится конвертер квейковских карт, полная поддержка формата md3, многостраничные текстовые пособия по скриптованию, конструированию поверхностей и т.д., и т.п.

Установка утилиты (это набор исполняемых файлов, модели и прочие ресурсы, а также документация) проблем не вызовет, хотя есть одна тонкость. **SDK** работает лишь из директории «Вольфа», выбранной по умолчанию (т.е. из **c:/program files/wolf**). Для более полной информации по размещению **SDK** в другой папке необходимо неторопливо изучить сопроводительный файл и вручную скопировать нужные "куски" игры в папку утилиты. Но учтите: **Wolfenstein Tool SDK** в папке игры – мина замедленного действия. Удалить пакет вы можете лишь вместе с «Вольфом»!

Тестировать готовую карту разработчики **SDK** советуют так:

- Скопировать новый *.bsp файл в папку **...Program Files/Return to Castle Wolfenstein/Main/Maps**.

- Запустить игру, вызвать консоль, ввести "**sv_pure 0**", нажать **Enter**.

- Ввести в **Devmap** имя нового *.bsp файла и нажать **Enter**.

Тем, кто имел дело с аналогичными средствами разработки для **Quake 3**, работа с **Return to Castle Wolfenstein Tool SDK** проблем не составит. Остальным же советую подождать выхода более качественного инструментария.

Эпоха империй в Москве

«Оплодотворять прошедшее и рождать будущее – вот чем должно быть настоящее», - говорил Ницше. Похоже, что организаторы международного турнира по игре Age of Empires II: The Conquerors решили следовать именно этому высказыванию. В течении полных двух зимних дней в клубе Net-Land шли сражения как настоящих рыцарей, так и виртуальных, снаряженных клавиатурами и мышками.

Владимир Карпов ака S.A.D.J

sadj@gameland.ru

Многие проходившие мимо люди с удивлением заглядывали в компьютерный клуб. Еще бы... не каждый день увидишь, как на фоне широкоэкранных телевизоров, цифровых видео и фотокамер, MP3 плееров разворачиваются сражения между вооруженными рыцарями, а средневековый эльф водит Ferrari в Need For Speed. Можно только гадать, сколько сил было потрачено на организацию всего этого.

Учредителями московского турнира выступили казахский клан The Legion Clan и российский Рус Clan. Вообще, идея проведения этого чемпионата зародилась после триумфально прошедшего 25 августа турнира в городе Алма-Ате, призовой фонд которого составил $8500. На московском турнире ставки возросли практически в два раза, до $15000. Мурату



Красиво, не правда ли?

(Legion_Clan_Arbalet), основателю клана Legion и главному организатору московского турнира, стоило немалых сил собрать на чемпионате сильнейших игроков планеты из США, Германии, Бельгии, Италии, Украины, Швейцарии, Эстонии, Голландии, Казахстана и России. Кстати, многие из них являются финалистами Международного Турнира Майкрософт 2001. Ожидалось, что на турнир прибудет и чемпион Кореи, но из-за возникших проблем с загранпаспортом, визит, увы, отменился.

Глядя на объемы призовых фондов, невольно возникает вопрос, каким образом турниры по далеко не самой популярной игре привлекают стольких игроков и инвестиций? На этот сакраментальный вопрос мы попросили ответить непосредственных участников турнира. Интересно, но ни один из респондентов так и не смог внятно объяснить нам, почему выбор пал именно на Age of Empires. «Я до сих пор не могу понять, чем мне все-таки нравится AoE», - признался Legion_Rayan. Для The_Steam'а же это просто была первая игра, в которую он сыграл с друзьями. Может быть, именно под этой загадочностью скрывается главная сила? Вполне возможно... Впрочем, вернемся к турниру.



Журнал «Страна Игр» являлся информационным спонсором турнира.

День первый

Стоит отметить, что в первый день проводились лишь командные игры, индивидуальные должны были пройти во второй день. Что касается жеребьевки, то она началась с небольшого представления. Три рыцаря внесли в зал сокровища, в качестве которых выступали жетоны команд. Все бы хорошо, но внезапно на них напала другая группа рыцарей и пыталась отнять заветный ларец, хотя сделать этого не получилось. Результат – три трупа, которые в спешке унесли в бар. Сидящие ближе всех к импровизированной сцене европейские гости сначала испугались нападавших, но позже немного успокоились и зааплодировали.

Дальнейшая жеребьевка проходила тише, но нервознее, ведь здесь отчасти решались судьбы игроков. Игры велись по олимпийской системе, то есть для вылета с турнира достаточно было проиграть хотя бы один раз. Что касается карт, то они определялись непосредственно перед каждой игрой капитанами команд.

Команды распределились достаточно равномерно. Первый круг прошел без сенсаций. С самого начала выделились три лидера: Legion 1, Legion 2 и StarsTeam. Они же и дошли до финала, правда, с небольшими проблемами. StarsTeam, например, нелегко пришлось с отчаянно сопротивлявшимся Рус_Clan, а команда с занимательным названием Vsem_Hana доставила не мало хлопот Legion 1.

Финал же происходил по самому невероятному сценарию. Хваленые европейцы с треском уступили, и Legion'у 1, и Legion'у 2. Legion 1 в свою очередь расправился со своим вторым составом (Legion 2) и занял первое место, показав на турнире самый высокий уровень подготовки команды. Итак, места распределились следующим образом:

1. *Legion 1 (Казахстан) – $5000*
2. *Legion 2 (Казахстан) – $1500*
3. *StarsTeam (Сборная Европы) – $500*

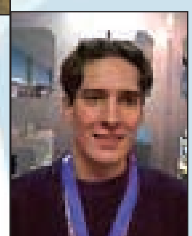
Никто не ожидал, что обе казахские команды выйдут в финал, а уж тем более займут первое и второе места. Многие отдавали свое предпочтение сборной Европы, то есть StarsTeam, но все оказалась иначе. Вот как прокомментировал результаты Legion_Rayan, ведущий игрок клана Legion 1: «Мы не ожидали, что сможем выиграть у StarsTeam. Что касается нашего второго состава, то у меня просто не хватает слов... молодцы». После финальных игр капитан Legion'а 2 почему-то начал оправдывать поражение европейцев: «Дело в том, что они практически не тренировались на карте, которая была выбрана. По уровню игры, мне кажется, они пока стоят выше нас».

Стоит отметить, что выбор карты при игре в Age of Empires действительно имеет огромное значение. В доказательство этому приведем простой пример из жизни. Поражение в финале турнира Майкрософт игрока Myth_Osiris



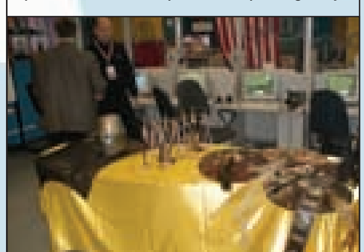
Команда Legion в полном составе.

было вызвано, как он объясняет, именно неожиданной сменой карт. «Я очень долго тренировался перед турниром Майкрософт, но, к сожалению, не смог занять первое место. Перед чемпионатом все думали, что мы будем играть на карте Continental, так как именно на ней проводились все квалификационные игры. Но за 4 дня до начала организаторы неожиданно поменяли карту на Green Arabia, которую я практически не знал. Это и стало главной причиной моего поражения», - говорит он. Так или иначе, Legion 1 и Legion 2 на протяжении всего турнира смотрелись лучше европейцев. А победить они могли, играя и на других картах.



Myth_Osiris - финалист турнира Microsoft из Голландии

Во время награждения возник небольшой казус. Клан Legion, предоставив на чемпионат призы (четыре щита и хлысты, выполненные в казахском национальном стиле), по плану должен был вручить их сам себе, как победителю в командном зачете. Ребята из Legion поступили как настоящие чемпионы, отдав всю амуницию StarsTeam. Тут же выскочил представитель клуба Net-Land и подарил от лица интернет-центра Legion'у



А вот и призы...

кольчугу, шлем и меч. Все это сразу же примерил на себе капитан L_Clan_BoomErX, чему был несказанно рад. Но это еще не все, капитан Рус_Clan'а повесил на шеи финалистов памятные сувениры в виде меча.

День второй

Мало кто сомневался, что игры второго дня соревнований будут не менее зрелищны, чем игры командного зачета. Большой ажиотаж опять возник вокруг членов команды StarsTeam, а также нескольких других ведущих игроков Европы. Если поражение StarsTeam в командном зачете отчасти было вызвано тем, что игроки были плохо сыграны, то в индивидуальном эта проблема не стояла. Каждый должен был рассчитывать только на себя. К тому же нельзя забывать, что основные награды гостей получены в индивидуальных европейских чемпионатах.

После напряженных боев в финал индивидуального зачета вышли Mimmox (официальный чемпион Европы из Италии), L_Clan_BoomErX (капитан первого состава клана Legion) и DjiNN_Crouvex (чемпион Германии). Каждому из них пришлось очень несладко на пути к финалу. Mimmox с большим трудом обошел The_Steam, который чуть ли не победил чемпиона Европы. ~orky~Soul не хватило малости, чтобы испортить праздник представителю Legion 1. Ну а DjiNN_Crouvex был на краю вылета из-за неустрашимого Myth_Osiris из Голландии.

В итоге, верх взяла невозмутимость немца, который обыграл в двух матчах обоих своих соперников, поставив под вопрос завоеванный недавно Mimmox'ом титул чемпиона Европы. Как не пытался Mimmox подавить натиски флота немца, это у него никак не получалось. «Crouvex победил за счет своей быстроты и моей медлительности», - сказал после поражения итальянец. Зато ему удалось выиграть у L_Clan_BoomErX и занять почетное второе место. L_Clan_BoomErX, замкнув тройку, не сильно этому расстроился, хотя так и не ответил ни на один из вопросов журналистов. Итак, вот как выглядела первая тройка:

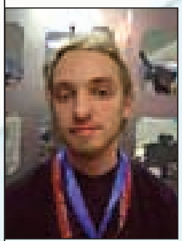
1. DjiNN_Crouvex (Германия) – $5000 и рыцарский пояс
2. Mimmox (Италия) – $1500
3. L_Clan_BoomErX (Казахстан) – $500

Таким образом, как мы видим, в индивидуальном зачете европейцы все-таки получили свое.



Mimmox – чемпион Европы по AoE.

«Стране Игр» удалось взять небольшое интервью с чемпионом Германии, а также нынешним победителем московского турнира в индивидуальном зачете DjiNN_Crouvex. Отметим, что вопросы задавались герою как до начала турнира, так и по его завершению:



DjiNN_Crouvex – победитель в индивидуальном зачете (чемпион Германии).

СИ: *Какие у вас впечатления о московском турнире?*

DjiNN_Crouvex: Мне очень нравится этот клуб. Я и не думал, что в России могут проводить турниры такого высокого уровня.

СИ: *А сама Россия вам понравилась?*

DjiNN_Crouvex: Да, жаль только, что здесь так холодно.

СИ: *Расскажите немного, как вы начали играть?*

DjiNN_Crouvex: За компьютер меня усадил брат. Сначала я играл против компьютера, но затем плавно перешел в Интернет. Когда у меня появилась выделенная линия, практически не отходил от компьютера. Вскоре выиграл турнир Майкрософт и полетел в Сиетл (США) в качестве чемпиона Германии, где также неплохо сыграл.

СИ: *Почему вы выбрали именно Age of Empires?*

DjiNN_Crouvex: Хороший вопрос, так как я сам не знаю ответа на него. Мне просто нравится, как она выглядит.

СИ: *Каким вам видится будущее Age of Empires?*

DjiNN_Crouvex: Эта игра продержится еще около шести месяцев, а затем передаст эстафету Age of Mythology, которая уже разрабатывается в стенах Microsoft.

СИ: *Какое место вы намериваетесь занять на московском турнире?*

DjiNN_Crouvex: Первое. Здесь я лучший игрок! :-)

СИ: *Как вам казахская команда (после поражения в командном зачете)?*

DjiNN_Crouvex: На этой карте они играют очень хорошо. У них выработана идеальная стратегия. Мы не были к этому готовы.

СИ: *Победа! Что вы чувствуете (после победы в индивидуальном зачете)?*

DjiNN_Crouvex: Было трудно, но я смог вовремя собраться. Mimmox очень хороший соперник.

Под завязку основной части турнира был проведен показательный бой с участием рыцарей XII и XIV веков. Бой комментировали, объясняя, чем отличаются рыцари различных эпох, кто



Предсмертная молитва.

вообще является рыцарем, а кто простой ополченец или дружинник. «Мы хотим не только развеселить гостей, но и немного обучить их», - сказал «СИ» один из организаторов.

Минитурнир или Кубок СНГ

К сожалению, в основной части российские команды так и не показали, на что способны. То ли они были не в духе, то ли копили силы для мини-турнира – непонятно, но под завязку они показали всем «кузькину мать». Несмотря на усталость игроков, к мини-турниру команды отнеслись с полной серьезностью, так как он проводился как символический Кубок СНГ. В нем приняли участие 3 российские команды (Рус_Clan, СССР, Vsem_Hana) и одна казахская (Легион 1). К сожалению, представители Украины к этому моменту уже покидали столицу.

Стоит отметить, что за несколько минут до начала Кубка СНГ у капитана Legion'a 1 зазвонил телефон. «Все идет, как и задумывалось, все пришли в полных составах. Да, хорошо, Мурат, сейчас начинаем... Постараемся!». Из Казахстана звонил главный организатор турнира и основатель клана Legion Мурат и давал последние наставления перед игрой. Не помогло...

В первом туре Рус_Clan без особых проблем разделался с ребятами из СССР, а Vsem_Hana так и не смог взять реванш за поражение в полуфинале командного зачета у Legion'a 1 и отправился заливать горе в бар. Через час к ним присоединились и казахи. На этот раз лавры победителя достались Рус_Clan'у. После блестящей игры никто не поленился поздравить героя финала Рус_GZ и погладить его по выдающийся лысине. Было чему радоваться, ведь победителю досталось $2000!

Все закончилось выступлением музыкантов, которые рассеяли накопившуюся усталость мелодичной кельтской музыкой и песнями. Игроки оккупировали бар, а организаторы уселись за Counter-Strike.



Турниром все остались довольны.

Итог

Все участники, гости, а также представители прессы дали самую высокую оценку проведенному чемпионату. И это было вызвано совсем не тем, что в течение двух дней напитки и еда в баре была бесплатной. Кроме хорошо продуманного оформления интернет-центра, который был полностью увешан настоящими кольчугами, щитами, шлемами, пиками, мечами и арбалетами, турнир запомнился различными представлениями, а также бонусами для гостей: в холе клуба на восьми мониторах шла трансляция всех игр, там же были выставлены два больших плазменных экрана, где велась турнирная таблица, для всеобщего пользования были отведены два компьютерных VIP - зала с доступом в Интернет. В общем, побывав там, недовольным было остаться трудно.

Удивил еще тот факт, что в отличии от турниров по другим играм, здесь можно было увидеть как молодежь, так и в прямом смысле этого слова «отцов» с женами и детьми. Последние объясняют это тем, что Age of Empires во многом схожа с игрой в шахматы (припасите отговорки для жен! – прим. ред.).

Так или иначе, но московский турнир доказал, что в России и Казахстане поклонников Age of Empires совсем даже не мало. Да и призовой фонд турниров постоянно растет.

Летом будущего года планируется проведение чемпионата в Алма-Ате. Скорее всего, он станет последним турниром по AoE на постсоветском пространстве. Следующая остановка – Age of Mythology...

FRAG AREA

Илья Сергей (kogotok@gameland.ru)

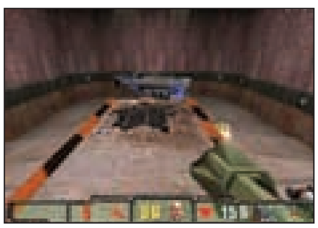
ПОД ПРИЦЕЛОМ

Игра: Quake III Arena
Название мода: Generations Arena
Разработчик: Wirehead Studios
Интернет: http://www.planetquake.com/wirehead/generations

В первом номере к нам под прицел попала интереснейшая модификация **Generations Arena** для игры Quake III Arena. К сожалению, версия GA, которую мы далее будем рассматривать, не финальная, а только бета. Несмотря на это, выглядит модификация вполне законченной. Остается только гадать, над чем еще могут работать разработчики.

Что же представляет собой Generations Arena? Разработчики не стали придумывать велосипед и попросту, без затей, соединили в одной модификации сразу четыре игры: Doom, Quake, Quake 2 и Quake III Arena.

У игрока в распоряжении есть четыре героя - представители каждой из вышеперечисленных игр. Дело не ограничивается только внешними различиями: каждому из героев выдан в распоряжение собственный уникальный арсенал. Здесь можно встретить как любимый всеми поклонниками Doom BFG9000, так и его более поздний вариант из Quake 2. Кроме того, одних Rocket Launcher'ов (ракетниц) в игре насчитывается ни много, ни мало - четыре штуки. Это вызвано тем, что ракетницы во всех играх кардинально отличаются друг от друга.



Generations Arena представляет четыре эпохальные игры не только по части вооружения. Вы можете выбрать наиболее подходящую физику игры (бешеная скорость в Doom, стратегически продуманное перемещение по картам в Quake 2 и т.д.).

Нам приготовлено еще несколько приятных сюрпризов, к примеру, заботливо собранные из всех четырех игр так называемые Power Ups (включая всеми любимый grappling hook) или пять сетевых режимов игры: Free-For-All, Team Deathmatch, Tournament и Capture-The-Flag. В комплект входят также и боты, позволяющие хорошенько потренироваться перед выходом на просторы сетевых ристалищ.

В заключении можно отметить, что, если бы Generations Arena имела некое подобие режима одиночной игры, ее вполне можно было бы продавать в качестве самостоятельного продукта.

NEWS BLOCK

Официальный сайт Condition Zero

Недавно открылся первый российский ресурс, посвященный **Counter-Strike: Condition Zero**, самой ожидаемой "модификации к модификации", включающей в себя как добротный режим одиночной игры с полноценным сюжетом, так и рафинированный multiplayer оригинального CS. Располагается ресурс по адресу **http://cs.dadazik.ru**. На нем вы можете найти исчерпывающую информацию о готовящемся проекте.

Выход AutoQuake2000

http:///www.planetquake.com/aq2000/

Совсем недавно свет увидела новая версия (8.0) утилиты **AutoQuake 2K Mod Launcher**, которая значительно облегчает запуск модификаций для игр, основанных на движках от id Software. Количество поддерживаемых модификаций перевалило уже за две тысячи, а в список обслуживаемых игр входят такие



гиганты, как Quake, Quake 2, Quake III Arena, Return to Castle of Wolfenstein, Medal of Honor, Soldier of Fortune, Half-Life и многие другие. В качестве "бонуса" в комплект включены редакторы моделей, конфигов, логотипов и многого другого. Если вы являетесь поклонником жанра action, настоятельно рекомендуем вам эту утилиту.

Источник: *http:///www.planetquake.com*

Новое поле битвы для Return to Castle Wolfenstein

Многопользовательский режим **RtCW**, как и следовало ожидать, обретает все большую популярность. К списку серверов RtCW недавно добавился еще один, открытый самой id Software! Всем желающим поучаствовать в нешуточной баталии следует подключаться к адресу **192.246.40.64:27960**. На сервере можно поиграть на всех стандартных картах. Исключение составляет карта Castle, которая по неизвестной причине не используется.

Источник: *http://www.rtcw.ru*

Infogrames будут издавать Tactical Ops: Assault on Terror

Подающая большие надежды модификация **Tactical Ops: Assault on Terror** для игры Unreal Tournament, посвященная актуальной ныне теме борьбы с терроризмом, переходит в разряд коммерческих проектов. Несмотря на многочисленные обещания главного разработчика модификации Шага (Shag), мод Tactical Ops: Assault on Terror вскоре появится на прилавках магазинов в коробочном варианте, как в свое время произошло с Counter-Strike. Игра будет издаваться под маркой Microprose.

Источник: *http://unreal.xaos.ru*

Defence Alliance - уже скоро!

Готовится к выходу командная модификация для UT под названием **Defence Alliance** (http://planetunreal.com/da/). Недавно был опубликован специальный список нововведений, который включает в себя перечень основных изменений в моде с момента выхода внутреннего релиза. В числе оных: добавлено оружие Grenade Launcher, Assault Rifle, Napalm Grenade, Frag Grenade, обновлен интерфейс, улучшена анимация оружия и многое другое. Похоже, Defence Alliance вскоре станет достойным претендентом на попадание под наш "прицел".

Источник: *http://unreal.xaos.ru*

Завершен конкурс на лучшую карту для Unreal Tournament

Подошел к завершению конкурс на лучшую карту (уровень) для игры Unreal Tournament, проводившийся журналом «Страна Игр» совместно с сайтом Unreal.Xaos.Ru. Продолжался он более полугода, начиная с сентября 2001 года и заканчивая январем 2001 года. За это время было прислано довольно-таки много карт, хотя меньше, чем на конкурсы, проводившиеся в предыдущие годы. Эту печальную тенденцию можно объяснить тем, что количество поклонников игры Unreal Tournament с каждым месяцем все уменьшается и уменьшается. Любители практически не участвуют в подобных конкурсах, остались лишь истинные фанаты, преданные своей игре. Традиционно, среди полученных нами карт были как хорошие экземпляры, так и не очень, над которыми авторам еще стоило бы поработать.

Detonator
detonator@xaos.ru

Конкурс проводился в два этапа. На первом этапе отсеялись все уровни, которые были сделаны с большими погрешностями или не соответствовали основным условиям конкурса. К удивлению, самыми слабыми местами у большинства отсеянных работ стало моделирование и освещение. На некоторых картах освещение вообще отсутствовало как таковое. На них можно было играть разве что в прятки. И все-таки большинство работ комиссии, куда входили работники сайта Unreal.Xaos.Ru, понравилось.


Строгая, но справедливая комиссия.

Сначала каждой карте была выставлена предварительная оценка по десятибалльной шкале. Таким образом, сформировалась пятерка лидеров: DM-Ancient-Tourney, DM-Modem, DM-Midian, DM-Jaxx и DOM-EnterAmn. Эти пять карт комиссия и тестировала в течение нескольких недель. Финальная борьба за первое место развернулась между картами DM-Midian и DM-Modem. Эти два уровня рассматривались со всех возможных сторон: геймплей, моделирование, освещение, текстуры и т.д. «Нам было очень сложно определить, какая все-таки карта лучше. После долгих дискуссий победительницей конкурса была названа карта под названием DM-Midian, которую прислал нам Юрий Алексеев», - сказал председатель комиссии Detonator. Итак, места распределились следующим образом:

***1 место** - DM-Midian*
(автор Юрий ‘Gothic’ Алексеев)
***2 место** - DM-Modem*
(автор NaliLorD)
***3 место** - DM-Ancient-TOURNEY*
(автор Евгений “X-Cender” Паулин)

21-ого января в редакции «Страны Игр» победителям были вручены памятные призы.


Главный редактор «СИ» Юрий Поморцев (слева) вручает приз победителю конкурса и своему тезке Юрию Алексееву (справа).


Второе место — тоже большая победа (NaliLorD).

Если вы не смогли принять участие в этом конкурсе, не отчаивайтесь! С выходом в свет игр Unreal 2 и Unreal Tournament 2 мы обязательно проведем еще один конкурс на лучшую карту, так что будьте готовы!

Стоит отметить, что все карты победителей, а также целую плеяду других, вы можете найти на диске «СИ».

Спонсоры и организаторы конкурса:

Журнал «Страна Игр» – www.gameland.ru
Web-сайт Unreal.Xaos.Ru – http://unreal.xaos.ru

Disciples 2: Dark Prophecy

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6912

Лев Емельянов
lev@gameland.ru

Disciples 2 состоит из 4 кампаний (здесь они называются **Saga**) — по одной за каждую расу — и 20 отдельных сценариев (**Quests**). Перед началом кампании вы должны выбрать свою специализацию — **Warrior Lord** (юниты каждый день восстанавливают 15% от нанесенных им ранений, но максимальный уровень заклинаний — 4-й), **Mage Lord** (исследование заклинаний в 2 раза дешевле, и каждый спелл можно кастовать дважды в день) или **Guildmaster** (максимальный уровень заклинаний — 4-й, воры действуют более успешно и апгрейд городов в 2 раза дешевле). По моему мнению, наилучший выбор — это **Mage Lord**.

РАСЫ И КЛАССЫ

У каждой расы есть 5 типов героев. Три из них стандартны — боец, стрелок и маг. Четвертый тип — герои, втыкающие в землю жезлы, от которых распространяется свойственный данной расе ландшафт, и способные уничтожать чужие жезлы. Стоимость их найма невысока, и, как правило, эти герои не особо полезны в бою (исключая Архангела). Последний тип — вор. Это посредственный боец, но только он может посылать шпионов во вражеские гарнизоны и партии, чтобы узнать их состав и состояние. Теперь — подробнее о расах.

The Empire

Империя повергнута в хаос. Голод, коррупция, смерть Королевы, исчезновение Принца... Стандартные юниты — мечник, лучник, клерик и маг — не блещут спецспособностями или силой, но Титан — один из самых мощных бойцов в игре (правда, для его постройки требуется довольно дорогой **Ruined Temple**). Ландшафт — трава, магия — **Life**. Втыкающий жезлы **Archangel** лечит в бою своих и является реальным кандидатом на роль основного героя — я прошел кампанию именно этой девушкой.

The Mountain Clans

Король гномов был убит во время Великой Войны. Гномьи земли приходят в запустение, а жители ждут исполнения апокалиптического пророчества. В целом, эти ребята берут силой и здоровьем. Даже **Dwarf Champion**, втыкающий жезлы, носит топор и может крепко вломить. Юниты с **400** и даже **500 HP** для гномов — вполне рядовая вещь. Ландшафт — снег, магия — **Runestone** (в основном — снежные и ледяные заклинания).

The Undead Hordes

Мертвецы распространились по стране после проклятия некромантки **Mortis**. Это она убила короля гномов, чтобы отомстить за смерть мужа. Теоретически, тот должен вернуться через 1000 лет, но **Mortis** хочет ускорить этот процесс и готова уничтожить любого, кто станет у нее на пути. Ландшафт — черная пустыня, магия — **Death**. Мертвяки — мастера насылать чуму, отравлять и парализовывать. Целый ряд их юнитов (**Werewolf, Wraith**) нечувствителен к обычному оружию. Втыкающая жезлы **Banshee** парализует противников.



Экран дипломатии. Обратите внимание, что полоска, показывающая отношения с Гномами — голубая, ползунок находится в самом верху. С Демонами — все наоборот: полоска красная, а ползунок — внизу.

The Legions of the Damned

10 лет вождь демонов **Brethrezen** находится в заточении, и сейчас пришло время освободить его и покарать врагов. Демоны жаждут мести, их не страшит ни боль, ни оружие — что такое удар меча для существа, которое тысячелетиями горело в адском огне? Эта раса специализируется на мощных огненных заклинаниях. Втыкающая жезлы **Baroness** пугает противников и обращает их в бегство.

ГОРОДА

Города бывают двух типов — столицы и все остальные. В столицах изучаются заклинания и возводятся здания. Почти для каждого типа строений есть несколько альтернативных цепочек развития, и, выбрав один из путей, вы уже не сможете его изменить в течение миссии. Внимательно изучите возможные варианты, прежде чем строить что-либо. Посмотрите, каков максимальный уровень строений, доступных в данном сценарии. Как правило, различные юниты одного уровня отличаются друг от друга качественно — у одного больше **HP**, зато у другого есть броня; или у одного мощная атака, но действующая только на одного противника, а у другого — послабее, зато действует на всех.

"Остальные" города разрешается лишь апгрейдить. При этом возрастает их вместимость и оборонительный бонус. В любом городе можно нанять любых юнитов и героев — но только начального уровня.



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА

Графика в игре довольно пестрая, и иногда бывает трудно заметить мелкие серые или черные фигурки. Поэтому советую нажать кнопку в левом верхнем углу миниатюрной карты — над всеми юнитами и зданиями появятся вымпелы, показывающие их принадлежность.

Состав "ничейных" партий или гарнизонов, защищающих нейтральные города, можно узнать простым щелчком мыш-



Deathdragon. Жуткая тварь…

ки, но с вражескими группами этот номер не пройдет. Вы должны нанять вора, который зашлет шпиона. А шпиона, в свою очередь, могут в любой момент поймать и казнить... C'est la vie.

В отличие от Heroes, лидеры *не могут* передавать друг другу артефакты и войска. Поэтому предметы нужно бросать на землю и подбирать (и следить, чтобы они не валялись слишком долго — до этого добра всегда найдутся охотники).

Помимо четырех основных рас, существуют еще так называемые нейтралы — орки, русалки, пауки и т.п. Их единственная цель — испортить вам жизнь. Нейтральные монстры перекрывают все проходы и проливы, но иногда их можно просто *обойти* — попробуйте проложить курс на максимальном расстоянии от врага. Правда, некоторые монстры переходят в активное состояние, когда кто-нибудь вступает в их "зону влияния", — при этом у них появляется собственная фаза хода. В таком случае не дай Бог вашему герою пройти перед носом гигантского паука, якобы мирно пасущегося в дальнем закутке. После того, как вы с легким сердцем нажмете кнопку **End Turn**, паук придет в движение, догонит и... догадайтесь сами, что после этого станется с героем.

Кроме того, постоянно случаются "триггерные" события — т.е. когда вы оказываетесь в определенной точке, вдруг получаете сообщение, помощь, квест, или же подвергаетесь нападению.

Основной ценностью в игре являются прокачанные герои и юниты, и ваша задача — повышать их опыт, сохраняя в живых. Самое милое дело — "обработать" противников перед нападением: обрушить на них атакующие заклинания, вызвать несколько монстров, в крайнем случае — использовать партии-камикадзе. Как только враждебная группа достаточно ослаблена, ее атакует ваш любимый герой в сопровождении элитных бойцов и забирает себе весь **experience**. Если враг сбегает с поля боя, а у вашей партии кончились ходы, имеет смысл применить ускоряющее заклинание, догнать и добить супостата.

Впрочем, компьютерные противники тоже не лыком шиты и никогда не упускают возможности ударить спеллом перед нападением, послать смертника или догнать сбегающую группу.

Захватить вражескую столицу невозможно, но вполне реально запереть там соперника — т.е. отобрать все источники маны и золота и поставить у входа сильную прокачанную партию, пресекающую любые попытки выйти из осажденного города.

МАГИЯ

Источниками маны являются торчащие из земли кристаллы. Как и шахты, эти кристаллы работают на того, на чьей земле находятся. Мана используется для изучения и применения спеллов. Все заклинания кастуются на стратегическом уровне — т.е. юниты, колдующие во время боя, ману не тратят.



Если вы — **Mage Lord**, то можете кастовать каждое заклинание 2 раза за ход (а если нет — всего один раз). Поэтому есть смысл разучивать спеллы со сходным действием, чтобы обрабатывать сильных врагов перед атакой.

ДИПЛОМАТИЯ

Теоретически, вы можете заключить альянс с любым противником — достаточно дать ему столько золота, чтобы индикатор ваших отношений поднялся максимально вверх, а полоска — посинела. Альянс дает массу преимуществ — вы можете спокойно передвигаться по территории союзников, продавать им заклинания и артефакты, покупать их заклинания. Недостаток — невозможность втыкать свои жезлы у принадлежащих им месторождений. Выгодные союзы нужно поддерживать — продавать ненужное барахло по сниженной цене, дарить золото, — в противном случае ваш друг может заявить, что такой альянс ему совсем не нужен (после чего, обычно следуют массовые нападения).

РАЗВИТИЕ ГЕРОЕВ

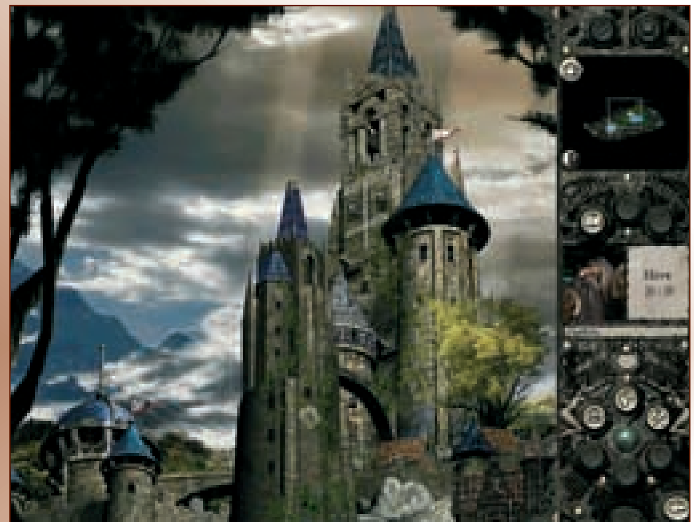
В кампаниях один из героев кочует из миссии в миссию. Сделайте свой выбор как можно раньше и максимально развивайте именно его — ведь весь опыт, набранный другими, пойдет по окончании сценария псу под хвост.

При получении нового уровня героям предлагается на выбор несколько новых качеств. Некоторые из них, например **Leadership** (количество присоединяемых юнитов), предлагаются довольно редко и их не следует упускать. Нужно отдавать себе отчет, что вряд ли какой-нибудь герой сможет в рамках сценария (или даже кампании) набрать столько опыта, чтобы освоить *все* возможные умения. Поэтому я лично рекомендую скиллы **Artifacts** (2 слота внизу), **Tomes** (слот вверху) и **Banners** (еще слот вверху). Почему? Потому что все эти предметы могут здорово повысить живучесть партии и не пропадают при использовании (т.е. переносятся из миссии в миссию). Всевозможные свитки, камни (**Orbs**) и напитки тоже полезны, но они одноразовые…

Не забывайте перед каждым значимым боем включать режим "куклы" и экипировать своего любимца — в руках должны быть именно те предметы, которые понадобятся непосредственно в данном сражении. Из области приколов: лечебные напитки действуют на представителей всех рас, даже на мертвецов.

ТАКТИЧЕСКИЕ БОИ

Сражения я оставил напоследок — ведь это венец всех остальных видов деятельности. Только бой может показать,



правильно ли вы развивали магию, копили ресурсы, прокачивали войска…

Перед началом сражения обязательно проверьте, правильно ли построена ваша партия. Хлипкие священники и маги должны быть прикрыты бойцами. Старайтесь, чтобы состав группы был смешанным — некоторые враги нечувствительны к магии, а другие наоборот — к оружию.

Если драка предстоит нешуточная, не поленитесь подлечить партию и наложить на нее защитные, усиливающие и повышающие инициативу заклинания.

Во время боя постарайтесь первым делом определить самого опасного противника и нейтрализовать именно его. Просчитывайте, какой из ваших юнитов не переживет следующий раунд, и подлечивайте его — если это имеет смысл. Активно используйте опции "защищаться" (персонаж получает в 2 раза меньший урон) и "ждать".

НАПОСЛЕДОК

Вот и все, чем мне хотелось с вами поделиться. На самом деле, есть только один способ освоить **Disciples 2** — играть, играть, и еще раз играть. *Удачи!* END

Казанова. Все соблазны Венеции

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11067

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Данное прохождение — сухая выжимка и скелет всех возможностей игры. Я искренне надеюсь, что вы воспользуетесь им только в критических случаях. Иначе, все удовольствие — мимо!

Перемещаться между локациями я предпочитал на гондоле, поэтому в описании все точки прибытия на новые места — это всегда места остановки гондол. У вас проблемы с деньгами и нечем платить за проезд? От площади Сан-Марко к волнорезам ведет маленькая улочка, там собрались все лохотронщики Венеции. Вооружитесь терпением, любимой системой **Save'n'Load** и последние штаны любого мошенника ваши.

Поговорите с гондольером и отправляйтесь на Площадь Сан-Марко. Как только окажетесь на месте, найдите кафе "Флориана". Поговорите с Изабеллой Гримани. Когда окажетесь на улице, Изабелла даст пароль к мастеру фехтования Тибальду. Направляйтесь на Площадь Сан-Бартоломью. От места посадки идите направо, в арку. Оттуда — направо до моста, где стоит женщина. На другой стороне расположено крупное здание с красно-белым флагом. Зайдите в него и назовите слуге верный пароль. К Тибальду ведет дверь, над которой нарисованы два красных льва. Поднимайтесь на помост к Тибальду и нажмите кнопку . Начнется урок фехтования. Попрактикуйтесь. Учтите, что чем дольше вы тренируетесь, тем больше спецприемов выучите. Возвращайтесь на площадь и вызывайте гондолу. В банк! Дождитесь своей очереди и покажите кредитное письмо. Получив деньги, поболтайте с клерком, пока не произойдет ограбление. Служащий банка попросит загородить его от бандитов, а сам в это время попытается передать вам арбалет. Используя клавиши A и D, выполните просьбу. Получив арбалет, спокойно дождитесь развязки.



Обратите внимание на жизнь героя. Вот что значит пренебрегать врачебными услугами цирюльника. Обидно, ведь концовка так близка!

Направляйтесь к Палаццо Гримани. Как только сойдете с гондолы, справа увидите лестницу. Поднимайтесь по ней — вы попадете на место проведения дуэлей. Солдат предупредит вас, что противник уже на месте. Сохраните игру, ибо, возможно, это будет ваш первый и последний бой. Сразитесь с Марко, который приставал к вам в кафе. После поединка ваш путь лежит на Площадь Делла Фава. По прибытии бегите направо через мост, потом по узкой улочке до канала. Затем вдоль него же налево. На стене увидите вывеску цирюльника. Вход за углом. По правилам игры здесь можно лечиться после поединков, но, к сожалению, не в этот раз. На ваших глазах у бедного цирюльника украдут бутылку купороса. Следуя подсказкам услужливых граждан, догоняйте негодяя. Вам придется сразиться с ним во время преследования (укол вашей шпаги будет снимать у вора по 10 хитов). Добежав до трехъярусного моста (увидите — поймете), поднимитесь на него и заверните на левую лестницу. Затем спуститесь под мост. Исследуйте секретную дверь.



Чуть дальше, справа от двери, лежит какой-то железный предмет. Подойдите к нему и нажмите кнопку "пробел". Дерните ручку. Заходите в открывшуюся дверь. Подойдите к левому шкафу, откройте его. Поверните цилиндры так, чтобы на левом валике сверху был Козерог, а на правом снизу — Рыбы. Идите в дальний конец комнаты и выключите граммофон. Откроется правый шкаф. Поговорите с головой Нифилима, возьмите бутылку купороса и посмотрите на карту. Чтобы открыть дверь из лаборатории, нажмите на маленькую колонну недалеко от выхода. Верните бутылку цирюльнику.

Отправляйтесь в кафе "Флориана" (площадь Сан-Марко) за приглашением на вечер к герцогу Гримани. Прибыв к палаццо Гримани и показав приглашение, войдите внутрь. Найдите даму, рассматривающую картины. Из диалога с ней выяснится, что она хотела бы иметь свой портрет, написанный одним известным художником. Перед тем как вы приступите к поискам художника, зайдите в боковую аллею около дворца Гримани. В самом конце аллеи вы найдете сумасшедшего. Поговорите с ним.

Художник находится на площади Сан-Марко. Побеседовав с ним, следуйте на соляной рынок. Очутившись на месте, бегите налево мимо таверны, через мост, к зданию соляной гильдии. Пройдите налево от главного входа. Возьмите ручку. Вернитесь к двери и нажмите . Перед вами очередной паззл. Вытащите верхний болт, а затем используйте ручку на нижнем болте. Осторожно, чтобы не разбудить охранника, крутите влево. Снимите крышку замка. Нажмите . Двигайте колесико вправо, опять очень осторожно. Дверь откроется, внутри найдите место, где деревянный пол издает скрипящие звуки. Нажмите . Отодвинув доску, вы найдете ключ. Покиньте паззл и выходите из гильдии. Бегите налево до здания с надписью transporto — вас туда не пустят, объявив, что идет совещание. Залезайте на балкон по покрытой плющом стене. Найдите комнату с овальным столом. Здесь на стене вы увидите заветную удочку.

Возьмите ее. Запрыгнув на перила балкона, спускайтесь вниз. Вернувшись в соляную гильдию, воспользуйтесь удочкой и достаньте ключ. Сделать это надо очень быстро. С помощью ключа отоприте сундук, который находится справа от входа. Берите соль и отдайте ее художнику на площади Сан-Марко. Получив согласие на написание портрета, возвращайтесь во дворец Гримани и обрадуйте даму.

После этого наконец-то прибудет Гаэтано Гримани, сын герцога. Путь на второй этаж свободен. Найдите Гаэ-



тано: он с товарищами находится в первой комнате справа. После словесной дуэли поднимитесь выше по лестнице в бальный зал. Поговорите со всеми, с кем можно разговаривать. Не пропустите Лукрецию: она находится справа от лестницы. Возвращайтесь в комнату, где недавно был Гаэтано. Подойдите к странной машине в углу и нажмите . Ничего не трогайте, поднимайтесь выше и подойдите к слуге, который подает напитки (рядом со священником). Попросите у него огнива и чего-нибудь алкогольного. Огниво окажется у слуги рядом с музыкальной машиной. Спускайтесь в комнату Гаэтано. Подойдите к аппарату в углу и кнопкой активируйте паззл. Откройте все что открывается. Возьмите цилиндр номер 3 и используйте его на верхнем валике. Алкоголь залейте в открытый бак. Закройте все. Огнивом запалите конфорку. Нажмите сначала кнопку с двумя стрелками, потом с одной.

Поднимайтесь наверх и поговорите с Лукрецией. Прежде чем покинуть палаццо, загляните в сад и поболтайте с одинокой женщиной в синем. Она попросит вас принести ей платье. Отправляйтесь за ним в театр Гримани. По строительным лесам залезайте на балкон. Крайняя правая дверь не заперта. Оказавшись внутри, отправляйтесь в правый коридор. Идите прямо до тех пор, пока не увидите первую маленькую дверку. Заходите. В противоположном конце комнаты вы найдете шкаф, в котором спрятан сейф. Наберите шифр **0412** и берите ключ. Теперь скорее в левый коридор, который заканчивается запертой дверью. Воспользуйтесь ключом, откройте дверь и берите платье. Возвращайтесь в палаццо Гримани. Отдайте платье женщине в саду, затем поднимайтесь в бальный зал. Гаэтано захочет продемонстрировать свою паровую гондолу. Смело подходите к машине, нажимайте и крутините стрелку.

Оказавшись на крыше, сохраните игру. В преследовании Изабеллы, в принципе, нет никаких сложных загадок. Чистой воды action, и главное здесь — не упасть. По возвращении готовьтесь к продолжительному поединку с Гаэтано. Когда переместитесь в сад, заставьте Гаэтано постоянно отступать. В конце концов, он грохнется в пруд. После беседы с герцогом зайдите в боковую аллею, которая находится рядом со входом в палаццо Гримани и снова поговорите с сумасшедшим. Он даст вам глаз чайки.

Отправляйтесь к театру Гримани. Войдите в здание театра и поднимайтесь наверх, где свернете в уже знакомый правый коридор. Идите до конца. Войдите в комнату Лукреции. По секретному ходу вы попадете в кабинет директора. Откройте сейф, используя старый шифр — **0412**. Забирайте все и удирайте, пока не ворвались стражники. Выйдя из комнаты Лукреции, ступайте в среднюю ложу.



Знаменитая улица — настоящий кладезь азартных игр.

Перейдите по веревке на другую сторону зала, используя стрейф. На противоположной стороне вы заметите, что из соседней ложи ведет вниз лестница. Спускайтесь в партер. У выхода из театра дождитесь пока охранник перестанет смотреть на дверь и бегите к выходу. Попросите гондольера отвезти вас к Палаццо Бел Фиоре. Поднимайтесь вверх по лестнице и заходите в дом Лукреции. Услышав шум борьбы, бегите вправо. Сразитесь с Нефилимом. После боя проследуйте за вторым призраком в комнату с камином. Обнаружив, что он исчез, возвращайтесь к выходу. На лестнице вы встретите Мантою. Поднявшись наверх, зайдите в комнату с глобусом. Там вас ждет загадка. Чтобы решить ее, поверните обе гондолы носом к глобусу, загляните в подзорную трубу и поверните глобус так, чтобы был виден остров Реньюон. Затем подойдите к часам и поставьте их на **12:00**. Маленький глобус откроется — забирайте бумаги и ключ.

Выходите из комнаты и идите направо. Заходите в комнату с роялем и арфой. На столике стоит музыкальная шкатулка. Отоприте ее ключом и прослушайте мелодию. Воспроизведите ее сначала на арфе, а потом на рояле. Мелодию я закодировал следующим образом **11123213221** (поверьте, это было не так-то просто — завидую тем, у кого хороший музыкальный слух!). Играется она на трех клавишах/струнах, где **1** — это самый низкий звук, **2** — чуть выше, а **3** — самый высокий. При правильном исполнении откроется потайной ящик в рояле. Забирайте бумаги, спускайтесь в комнату с камином. Прочтите бумаги и воспроизведите прочитанную историю по картинкам над камином. В подвале вас ждет очередная схватка с Нефилимом. После поединка подойдите к гробу, стоящему у дальней стены, и нажмите .

На выходе из подземелья вас неожиданно арестуют. После того, как Гаэтано покинет камеру, подойдите к двери и нажмите кнопку . Выньте железный гвоздь из замка двери. Подойдите к кровати, нажмите и используйте гвоздь на отверстии. Возьмите кольцо и письмо. Затем, поднимите все, что лежит на полу. Возьмите из инвентаря ведро и укладывайте туда следующие предметы строго по порядку: воск, масло, масло, солома, железный гвоздь, солома, вода, вода, олово, моча, воск. Используйте ведро для "снятия" оконных решеток. Вы свободны. Идите по карнизу налево до тех пор, пока герой не решится прыгнуть в воду.

Поговорите с гондольером, предложите ему кольцо — он отвезет вас ко дворцу Гримани. Внутри дворца поговорите с Изабеллой. После этого подойдите к фонтану, нажмите и поверните драконов (правого верхнего и левого нижнего). Вы попадете в секретную лабораторию Гаэтано. Возьмите ручку со стола и вставьте ее в отверстие на правой стене. Нырйте в открывшийся проход после того, как Изабелла отдаст вам письмо. В потайной комнате подмените письмо и возвращайтесь обратно.

Беглецов застанет Гаэтано, придется с ним сражаться. Бежать из тюрьмы было легче, чем туда вернуться. Когда Казанова залезет наверх, используйте глаз чайки на часах (на 12 часов). Теперь, нажав , вы будете смотреть на все происходящее с высоты птичьего полета. Действие глаза быстро заканчивается, поэтому расходуйте его с умом. Ваша задача — добраться до камеры, помеченной крестиком.

После суда инквизиторов, освобождения Казановы и позора Гаэтано вы оказываетесь на площади Сан-Марко. Здесь Изабелла просит стать победителем в Венецианских играх. Смело используйте клавишу F6 (быстрое сохранение), и удачно закончить игры не составит труда. После победы друзья будут ждать вас в кафе "Флориана", но предварительно не сочтите за труд сходить к цирюльнику для "поправки" здоровья.

В кафе внимательно выслушайте план нападения на Арсенал. Когда Тибальд и Монтоя уберут первых охранников, не мешкая, забирайтесь по веревке на правую башню. Сохраните игру. Дальше по плану Казанове необходимо зачистить стены от Нефилимов. Приступайте, не забывая нажимать F6 после каждого верного выстрела из арбалета. Пользуйтесь удачно расставленными сторожевыми будками для выжидания момента, когда противник отвернется. После того, как стены будут пусты, спускайтесь по ступенькам вниз. Задержитесь посередине лестницы и убейте стоящего на площадке Нефилима. Оказавшись на земле, идите влево и застрелите охранника, дефилирующего за большой кучей ящиков. Затем подстрелите стража у главных ворот. Изабелла займется последним оставшимся в живых врагом. Откройте ворота и впустите друзей. Затем быстро, пока не начали появляться Нефилимы, бегите ко входу в башню. У самых дверей вас ждет стычка с призраком. Входите в башню и стремглав мчитесь в подвал. Все, что от вас требуется, — это выстрелить из арбалета по бочкам с порохом и поскорее забраться на крышу.

Попав на корабль, вам опять предстоит сразиться с Нефилимом. На другом конце судна вы наконец-то скрестите шпаги с последним Нефилимом. Победа будет полной и окончательной!



Финал Венецианских игр мог бы выглядеть и поэффектнее.

Рыцари Морей

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954

Белкин Андрей
belkin@akella.com

«Врагов не считают — их бьют!»
Петровская морская заповедь

ОСНОВЫ ТАКТИКИ БОЯ ПАРУСНОГО ФЛОТА

Наконец, игра настроена — теперь можно и в море! Однако в таком нелегком деле, как управление парусным боевым кораблем (и уж тем более эскадрой или целым флотом!), начинающего капитана ожидает множество подводных камней и невидимых отмелей.

Боевое парусное судно конца 18-го – начала 19-го веков – огромный, сложнейший механизм, для управления которым порой требовалось до 600-700 человек экипажа, от слаженности и точности действий которых зависела судьба судна. Поэтому, думаю, несложно догадаться, каким багажом знаний, опыта и мужества должен был обладать человек, претендовавший на должность капитана такого корабля. В игре, конечно же, не моделируется и половина действий, необходимых для управления боевым парусником в реальной жизни. В противном случае, игрок бы только полдня учил названия всех парусов и нюансы обращения с ними для совершения простейшего маневра. И, тем не менее, управление судном и понимание всех факторов, на этот процесс влияющих – основа успешной тактики.

Маневрирование

Первое, что следует освоить – это маневрирование. Несмотря на кажущуюся прозрачность этого процесса, научиться уверенно вести корабль в нужную точку во время боя удается далеко не с первого раза. Однако именно уверенный контроль над скоростью и направлением движения судна станет критичен во время сближения для абордажа и осады фортов. Комбинированное использование системы **point'n'click**, штурвала и окна управления парусами позволяют добиться наибольшей эффективности. Кстати, окна управления штурвалом и контроля парусов имеет смысл постоянно держать на экране, хотя бы потому, что это позволит своевременно выправлять скорость судна. Ибо она при управлении **point'n'click**, будучи под контролем ИИ, не всегда выбирается оптимально. Если система **point'n'click** наиболее удобна для быстрого указания направления движения судна, окно штурвала позволяет оперативно перехватить контроль и откорректировать курс в зависимости от обстоятельств. На скриншотах представлен пример применения комбинированного управления кораблем для успешного сближения с торговым судном и последующим взятием его на абордаж в первой битве кампании «Золото Дрейка».



Отдельное внимание при маневрировании следует уделять положению и состоянию парусов. Из трех основных положений парусов «рабочим», безусловно, является боевое положение, поскольку представляет собой компромисс между скоростью (а, соответственно, маневренностью судна) и уязвимостью его оснастки. А ее потеря или сильное повреждение может означать поражение в битве.

Ветер

Ветер – это то, о чем придется помнить всегда. Сила и направление ветра во многом определяют характер маневрирования, наиболее благоприятный в той или иной ситуации. Помните, что разворот против ветра – довольно длительная процедура, во время которой команде приходится вручную «перебрасывать» паруса на другую сторону (это действие достаточно эффектно удалось реализовать в игре). Более того, в течение совершения всего маневра корабль становится малоподвижным, а, следственно, и уязвимым. В случае, если разворот против ветра все же необходим, нередко бывает эффективнее использовать схему обратного разворота, проиллюстрированную на скриншоте.



Разворот по фиолетовой траектории (против ветра) вполне может занять больше времени, чем разворот по ветру (оранжевая траектория).

Такая схема может показаться иррациональной на первый взгляд, однако, помимо некоторого выигрыша в маневренности, позволяет попеременно атаковать то правым, то левым бортом. Это особенно эффективно, если приходится двигаться против ветра и при этом перестреливаться с противником, идущим по ветру. Просто таким образом усредняется ущерб, наносимый орудиям, и, соответственно, снижается вероятность

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО НАСТРОЙКАМ ИГРЫ

Высокий уровень производительности со всеми включенными опциями в разрешениях выше 1024*768 игра достигает только при достаточно мощных компьютерах, как-то PIII 600, 256 MB RAM, GeForce 2MX. Однако незначительный «тюнинг» позволит достигать более чем удовлетворительного результата и на машинах класса PII 400, 64 MB RAM, TNT. Во-первых, помимо разрешения экрана (обычно 800*600), следует обратить внимание на все опции, так или иначе связанные с настройками спецэффектов. Например, взрывы, пожары, дым и погодные эффекты. В больших битвах, а также битвах с разнообразными погодными эффектами (снег, дождь, туман, молнии), визуализация описанных прелестей может отнимать слишком много процессорного времени. Поэтому при недостаточной «плавности» игры данные опции можно смело отключить. Безусловно, игра станет не такой красивой, зато пойдет значительно быстрее. Также имеет смысл поэкспериментировать с уровнями детализации теней и моря, оптимальная настройка которых положительно скажется на общей производительности игры.

Отдельным пунктом идет настройка горячих клавиш. Общая философия подхода здесь такова: практически любое действие может быть закреплено за отдельной клавишей. Список возможных настроек довольно большой и предоставляет широкое поле для дальнейших экспериментов. Однако на начальном этапе следует обратить внимание на настройки блоков «Управления камерой», «Окна управления», «Игровых опций» и «Управления кораблем», поскольку именно эти функции используются в игре наиболее часто. Рекомендую сразу запомнить клавиши перехода из автоматического режима ведения огня в ручной, быстрого переключения между кораблями, автоматического фокусирования камеры на выделенном корабле, а также включение и выключение отображения зоны поражения. Все эти функции очень полезны.

возникновения ситуации, когда пушки с одного из бортов полностью «вынесены», тогда как другой еще вполне боеспособен.

Также любопытным является момент, касающийся выбора оптимального курса по отношению к ветру. Для определения угла имеет смысл иногда поглядывать на циферки, возникающие под штурвалом в соответствующем окне, где первая отображает текущую скорость, а вторая — скорость после завершения маневра.

Орудия, калибры и типы зарядов

Возможно, вы уже сталкивались с ситуациями, когда два на первый взгляд



Носовые орудия крупных кораблей могут быть достаточно мощными для нанесения значительных повреждений оснастке вражеского судна.

абсолютно одинаковых корабля (класс команды, количество орудий и т.д.) сходятся в битве, и вдруг один из них начинает наносить урон с каждого залпа чуть ли не вдвое больший, чем соперник-близнец. Однако картина моментально прояснится, если чуть более внимательно изучить свойства кораблей. В большинстве случаев корабли окажутся оснащены орудиями разных калибров, а то еще и коронадами. Этот момент нередко упускается в оценке противника, хотя во многом огневая мощность корабля зависит именно от используемых калибров и типов орудий, а не только от их количества. Кроме того, идя на сближение с судном (ближе 100 метров), помните про мушкетный огонь, мощность которого прямо пропорциональна количеству солдат на борту судна.

Следует обратить внимание на наличие у судна орудий нижней палубы (есть далеко не у всех кораблей), поскольку именно там располагаются самые мощные пушки (центр тяжести судна смещался вниз, отчего оно становится более устойчивым).

Перемещение орудий на нос и корму судна также возможно далеко не на всех типах кораблей и, к тому же, не всегда оправдано. Однако иногда бывает полезно обстрелять паруса противника во время погони, что особенно удобно, если перетащить часть пушек на нос или корму.

Двойное ядро, несмотря на ряд недостатков, является чрезвычайно мощным и действенным средством, особенно, когда целью является потопление вражеского судна. Кроме того, при применении двойного ядра возрастает вероятность нанесения судну критического повреждения, как-то: попадание ядра в пороховой погреб и, соответственно, взрыв судна, смерть капитана, пожар и т.п.



Еще один интересный момент связан с устройством алгоритмов вычисления наносимого залпами урона. Поскольку степень наносимого урона зачастую зависит от площади мишени (атакуемого судна), наибольший урон наносится при залпе «бортом в борт». Однако существует ряд бонусов, призванных компенсировать малую площадь поражения в отдельных случаях. Так, атакующий корабль получает дополнительные бонусы повреждения в следующий случаях:

- если атакуемое повернуто кормой либо носом по отношению к атакующему. Бонус в поражении возникает из-за того, что ядро как бы пролетает через всю палубу, нанося тем самым больший урон, чем при обычном попадании в борт;

- если атакующий корабль заякорился или стоит на мертвом якоре (судно меньше подвержено качке, следовательно меткость возрастает).

Помимо бонусов, атакующему судну назначается пенальти, снижающее поражающий фактор во время выполнения маневра (то есть, в случае, если судно совершает поворот, а значит, снижается точность прицеливания). Другие факторы, снижающие поражающую способность атакующего корабля связаны с различными погодными условиями и будут рассмотрены ниже.

Команда и ее класс

Существенный элемент успешной тактики – укомплектованность судна командой и уровень ее подготовки. Никогда не идите на абордаж с судном, класс команды которого на пункт или более выше вашего. Как правило, такие абордажи заканчиваются победой более опытной команды (ну, разве что у менее опытной команды очень значительный численный перевес). Забегая вперед, скажу, что первое, на что имеет смысл тратить деньги в кампаниях, помимо необходимого ремонта – на повышение класса команды собственных кораблей.

Абордажи

Несмотря на всю ту романтику, какой овеяны «схватки на палубах», в реальности абордажи применялись крайне редко из-за ряда чисто технических проблем (например, спутывание такелажа). Однако в игре, в особенности при прохождении кампаний, абордажи и захват кораблей – основной источник пополнения вашего благосостояния. Кроме того, в любом режиме игры за захваченное судно игрок получает намного больше очков престижа, чем за потопленное.



Начав сближение с судном для абордажа, имеет смысл заранее перейти в режим захвата, чтобы тем самым подстраховать себя от возможности «пропустить» момент столкновения с судном. А такое случается часто — до тех пор, пока должным образом не будут освоены все тонкости маневрирования. Абордажная команда, находясь в режиме боевой готовности, зацепит вражеское судно в момент касания корпусов. И, тем не менее, нередки ситуации, когда инерции торможения судна хватает на то, чтобы самостоятельно «расцепиться». Потому старайтесь сбрасывать скорость при приближении к объекту.

Также, идя на абордаж, необходимо помнить, что для успешного захвата судна вам нужно оставить определенное число своей команды на борту сдавшегося корабля (20% от численности команды сдавшегося корабля). Таким образом, число кораблей, которое может быть захвачено одним судном может варьироваться от их класса, но на практике одним кораблем редко удается захватить больше 3 кораблей в течение одной битвы.

Влияние погодных условий на тактику ведения боя

Самым важным погодным фактором, влияющим на тактику боя, является ветер, потому рассмотрение этого аспекта было вынесено отдельно (см. выше). К сказанному можно добавить, что существует определенный критический порог, индивидуальный для каждого судна, при котором оно способно развивать максимальную скорость. Даже в случае, если сила ветра будет продолжать увеличиваться, скорость судна, в лучшем случае, останется неизменной, а в большинстве случаев даже снизится. Это связано с возрастающей высотой волны, затрудняющей перемещение. В большинстве случаев этот «магический порог» равен 7-8 баллам. Дальнейшее увеличение силы ветра не приведет к увеличению скорости (фактически, это уже штормовая зона, которая даже в окне редактора отмечена красным цветом). Кроме того, не стоит забывать, что во время шторма нижняя палуба на больших трехпалубниках всегда задраивается, что лишает их львиной доли огневой мощи, обеспечиваемой самыми крупными орудиями нижней палубы.

Другими погодными факторами, влияющими на уровень наносимого урона и, следовательно, на тактику ведения боя, являются различные осадки: дождь, снег и туман. Если у вас в настройках отключено отображение этих эффектов, проверяйте их наличие в углу окна штурвала, поскольку каждый из этих эффектов следующим образом влияет на уровень возможного урона при залповом огне:

Дождь — сильно снижается вероятность возникновения пожара или взрыва. Общее снижение видимости, а, следовательно, меткости и уровня наносимого урона.

Снег — почти такое же воздействие, что и дождь, но в чуть меньшей степени.

Туман — снижение видимости и меткости ведения огня, значит, и уровня наносимого урона.

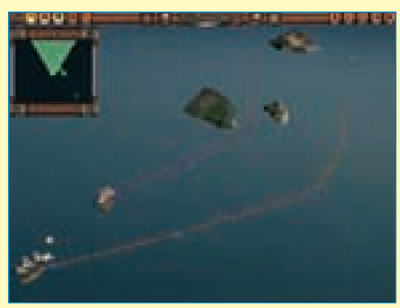
Формации и их эффективное использование



Пример правильной организации маневра.

Несколько общих рекомендаций: сформировав группу, лучше сразу перестроить ее в одну из формаций, поскольку помимо чисто эстетических выгод, формацией гораздо легче управлять, чем просто группой. Кильватерный строй наиболее удобен, потому что корабли фактически выравниваются бортами в одну линию и, таким образом, способны вести залповый огонь одновременно по одному объекту.

Выбирая место построения, проследите, чтобы на пути группы не было ненужных препятствий (острова, мели, другие корабли), способных нарушить строй. Вообще, место построения формации должно быть достаточно просторным — не пытайтесь строить формацию внутри заливов и бухт.



Создание маршрутных путей

Маршрутные пути эффективны в первую очередь при оперировании большими группами кораблей. Напомню, что режим создания маршрутных путей доступен из окна карты при нажатии на иконку в левом нижнем углу. Путь строится путем последовательных щелчков левой кнопкой мыши на поверхности моря, обозначая ключевые точки. Для завершения создания маршрута необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши на конечной точке пути. Безусловно, наиболее эффективно маршрутные пути используются при создании битв, о чем будет подробно рассказано в дальнейшем. Для того чтобы направить юнит или группу по созданному пути, необходимо его (ее) выделить и щелкнуть левой кнопкой мыши на начале пути: «буйки» маршрута окрасятся в один цвет, а юнит (группа) направятся по указанному пути.

Чрезвычайные происшествия

Здесь наиболее любопытны взрывы, пожары, а также смерть капитана, поскольку вероятность подобных пришествий тем выше, чем интенсивнее ведется огонь по корпусу судна (в случае со смертью капитана эффективнее вести огонь картечью). Залпы двойным ядром также эффективны для повышения вероятности возникновения чрезвычайных происшествий.

Юниты

Наиболее мощные корабли в игре (1-2 класс) практически непотопляемы при стрельбе по корпусу (известно, что корабли первого класса могли выдерживать до 500 бортовых залпов), однако, их



огромные паруса и оснастка – прекрасная мишень, поражение которой снизит маневренность малоподвижных гигантов.

Используя пароход, лучше сразу сверните все паруса. Мощности паровой машины хватит и так, а свернутые паруса гораздо менее уязвимы. Кроме того, в ряде случаев паруса будут играть роль «тормозного парашюта» и только мешать движению.

Воздушный шар рекомендуется использовать в самом начале битвы, после чего этот юнит покинет пределы карты. Также не стоит рассчитывать на точное попадание по объекту с первого раза. Гораздо эффективнее начать «бомбардировку» еще на подлете к объекту, в этом случае создается эффект «коврового» бомбометания (запаса бомб хватит) — урон объекту наносится не только от прямого попадания, но и от разорвавшихся вблизи снарядов.

Подводная лодка чрезвычайно разрушительна, однако, ее слабое место – корабль-носитель. Берегите его, как зеницу ока, поскольку потеря этого судна сделает лодку «одноразовым» малоэффективным юнитом.

Не забывайте, что брандер – это вполне полноценный корабль, несущий хоть и небольшое, но все же ощутимое количество орудий на борту, поэтому не спешите сразу же превращать его в «большой факел». Брандеры, как и корабли-камикадзе, очень эффективны в комбинации с более мощным судном. Поскольку основная задача этих специальных кораблей — как можно ближе подобраться к объекту, противник сделает все возможное, чтобы потопить их на подходе. Более сильное судно (например, корабль 4-5 класса) сможет относительно безболезненно принять на себя часть снарядов, прикрыв идущие следом корабли, набитые взрывчаткой и горючим.

Отдельной категорией идут торговые корабли. (скриншоты 16-17). Эти корабли нельзя использовать ни в каких боевых целях, однако, захват или потопление торгового судна или эскадры нередко является главной задачей конкретной миссии. Кроме того, захватив торговое судно в кампании, вы получите дополнительное денежное вознаграждение (учитывается стоимость захваченного груза).

Нейтральные юниты

Юниты этой стороны не отображаются ни в списке кораблей, ни в начальных списках юнитов, участвующих в битве. Нередко эти корабли идут своеобразным «бонусом» тому, кто их первым найдет. Как правило, это до-

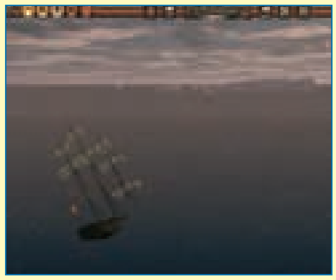


Вот такой тайник есть в одной из миссий кампании «Северная звезда».

вольно редкие и ценные корабли, получив которые под свой контроль, игрок гораздо легче решит поставленную перед ним в миссии задачу. Искать такие корабли следует в самых неожиданных местах.

Форты, города и мели

Если города абсолютно «пассивны» (хотя уничтожение города в отдель-



Безрадостная картина севших на мель кораблей предупреждает об опасной зоне.

ных случаях может являться целью миссии), форты, хоть и неподвижны, но тем не менее обладают практически всеми параметра любого другого юнита в игре. Форты отлично укреплены и крайне слабо восприимчивы к книппелям и картечи, поэтому наиболее эффективный метод уничтожения таких сооружений – двойные ядра. Кроме того, у любого форта есть определенная «мертвая зона», достигнув которую форт может быть уничтожен довольно быстро.

Если же форты находятся под вашим контролем, постарайтесь заманить противника в зону обстрела батареи, и, находясь под дополнительным прикрытием их огневой мощи, атакуйте противника.

Мели видны далеко не всегда и не при любой погоде, но о наличие мели можно догадаться по ряду косвенных факторов, например, полуразрушенный остов напоровшегося на мель корабля.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО КАМПАНИЯМ И ОТДЕЛЬНЫМ БИТВАМ

Прежде чем рваться в бой, внимательно прочтите небольшой брифинг, предлагаемый перед началом каждого сражения. Дело в том, что далеко не всегда полное уничтожение противника является целью конкретной миссии, поэтому обратите особое внимание на условия победы либо поражения, как правило, указанные в конце брифинга. Также помните, что все битвы, хоть и могут быть сыграны за обе стороны, все же изначально проектировались «под сторону А», оттого и постановка задачи для стороны Б происходит, как бы от противного.

Экономика кампаний

Все три кампании, представленные в игре — гипотетические, принципиально отличающиеся от исторических наличием «экономической» подсистемы. В кампаниях можно и нужно копить деньги. Деньги зарабатываются путем продажи захваченных в миссиях кораблей, захвата торговых кораблей, а также время от времени присваиваются в качестве награды за то или иное событие.

Не стоит с самого начала пытаться набрать в свой флот как можно больше кораблей, поскольку больше — далеко не всегда лучше. Порой имеет смысл «сбрасывать» захваченные корабли, а на вырученные деньги повысить класс команды. К тому же, наиболее интересные (и дорогие) корабли начинают появляться, как правило, во второй половине кампании, так что есть смысл беречь деньги на потом.

Награды

Награды присваиваются в зависимости от сценария и действий игрока после определенных миссий. Это могут быть как просто «приятные мелочи» и «памятные сувениры» (вроде



подзорной трубы или попугая), так и вполне «материальные вещи» как судно или деньги. Среди наград также бывают и важные для развития сюжета кампании объекты, например, судовой журнал или карта. Все награды хранятся в вашем капитанском сундучке и могут быть в любой момент осмотрены либо продемонстрированы окружающим. Кроме того, награды далеко не всегда присваиваются только за победу — иногда даже при поражении вы можете получить что-то интересное. Вообще, следует отметить, что кампания далеко не всегда может быть пройдена путем одних лишь побед. Поражение в миссии не всегда означает поражение в кампании в целом.

На этом заканчивается первая часть руководства к игре. Напомню еще раз, не существует единственно верной выигрышной тактики, но, зная принципы, на которых построена игра, каждый сможет выработать свою собственную тактику ведения боя. END


Голем
Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации
Захватывающая сюжетная линия
Три расы с различными социальными и экономическими системами
Использование магических сил
40 миссий
60 различных юнитов
15 типов поселений
Будущее Земли и человечества - в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation
Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.
Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.
Возглавь свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!
Ставки высоки - победитель будет править миром.
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru
Все права защищены © Media 2000 Copyright.
Минимальные системные требования:
Windows 95/98/2000/NT
процессор Pentium II 300 Mhz
64 Мбайт ОЗУ
CD Rom 16x
видеокарта совместимая с Windows
MS Windows совместимая «мышь»
WWW.MEDIA2000.RU
WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU
New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru
NMG™
NEW MEDIA GENERATION

ОПЯТЬ "ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ"!

Мясников Вячеслав
hard@gameland.ru

Почти год всемирный гигант NVidia не выпускал новых продуктов. Продвигая или, наоборот, "тормозя" свои видеокарты, компания плавно внедряла их по всем секторам рынка. Однако 6 февраля 2002 в мире компьютерного видео произошла сенсация - компания NVidia официально объявила новейший чип GeForce 4, или, по внутренней классификации, NV25 и NV17.

Вот таким образом будет выглядеть линейка новейших чипов GeForce 4:

* GeForce 4Ti4600 - NV25 300 МГц ядро, 128 МБ 325(650) МГц 128 бит DDR памяти.
* GeForce 4Ti4400 - NV25 275 МГц ядро, 128 МБ 275(550) МГц 128 бит DDR памяти.

* Возможно, позднее будет анонсирована еще одна самая младшая модель, основанная на чипе NV25. На своем борту она будет нести достаточно медленную видеопамять и чипы с пониженной тактовой частотой. Еще не известно, какими окажутся частоты - все зависит от количества отбраковки.

* GeForce4 MX460 - 300 МГц ядро, 64 МБ 275(550) МГц 128 бит DDR памяти.
* GeForce4 MX440 - 270 МГц ядро, 64 МБ 200(400) МГц 128 бит DDR памяти.
* GeForce4 MX420 - 200 МГц ядро, 64 МБ 166 МГц 128 бит SDR памяти.

Гвоздем сегодняшнего обзора является флагман линейки - GeForce 4Ti4600. С выходом нового акселератора одни ожидали колоссального прорыва производительности, другие ждали непревзойденного качества трехмерной графики, третьи - дополнительных функций и технологических ухищрений, четвертые - удешевления более поздних продуктов. Забегая вперед, хочу отметить, что многим из этих надежд не суждено сбыться. NVidia GeForce 4 не обладает настолько же революционными нововведениями, коими обладал чип NVidia GeForce 3, вышедший год назад. Создавая новый чип, разработчики NVidia взяли за основу архитектуру GeForce 3, но при этом были максимально улучшены все сильные черты и доработаны все недостатки прежней архитектуры. В итоге перед нами предстала достойная восхищения акула 3D-графики. Хочется отметить, что NVidia намерена максимально быстро внедрить линейку GeForce 4 во все сегменты рынка. Соответственно, в геометрической регрессии будет сокращаться производство линеек GeForce 2 и GeForce 3. NVidia со своей новейшей линейкой напоминает мне Intel со своим Pentium 4. Эти гиганты намереваются сконцентрировать все силы на продвижении флагманских продуктов.

Итак, для удобства, представляю вашему вниманию таблицу с основными характеристиками 3-х самых быстрых

Шина памяти, бит	128(DDR)	128(DDR)	128(DDR)
Технология, мкм	0,15	0,15	0,15
Объем памяти у тестируемых видеокарт, МБ	128	64	64
Скорость памяти, нс	2,8	3,8	3,6
Методы фильтрации текстур	билинейная, трилинейная, анизотропная	билинейная, трилинейная, анизотропная	билинейная, трилинейная, анизотропная
Тактовая частота работы ядра (МГц)	300	240	275
Поддержка полноэкранного сглаживания	Мультисэмплинг 2x, 4x, Quincunx, 4xS	Мультисэмплинг 2x, 4x, Quincunx	Мультисэмплинг Smoothvision 2x..6x
Поддержка пиксельных шейдеров	Да, до версии 1.3	Да, до версии 1.3	Да, до версии 1.4
Поддержка вершинных шейдеров	Да, до версии 1.1	Да, до версии 1.1	Да, до версии 1.1
Поддержка поверхностей высокого порядка	RT-Patches	RT-Patches	N-Patches
Версия OpenGL	1,3	1,3	1,3
Версия DirectX	8,1	8,1	8,1
Технологии оптимизации	Z Occlusion Culling, Z Compression, Fast Z Clear,Memory Precharge	Z Occlusion Culling, Z Compression	HyperZ II
Вывод на два монитора	Да	Да	Да
Аппаратная декомпрессия DVD	Да	Нет	Да
3D-текстуры	Да (с анизотропией)	Да (с анизотропией)	Да (без MIPMAP)
Туман	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE

на сегодняшний день акселераторов трехмерной графики.

Для лучшего восприятия я решил прокомментировать основные нововведения и отличия, произошедшие в чипах NV25 и NV17.

1) В NV20 интегрированы два полноценных 350 МГц RAMDAC.

2) NV17 обладает системой динамического питания, в NV25 эта технология отсутствует.

3) Интегрированный в чип TDMS трансмиттер для DVI интерфейса.

4) Улучшенные конвейеры закраски позволяют обеспечить аппаратную поддержку пиксельных шейдеров до версии 1.3 включительно.

5) У NV17 два конвейера закраски, а у NV25 их четыре.

6) У NV17 отсутствует поддержка пиксельных и вершинных шейдеров.

7) У NV25 присутствует новейшая система раздельного кэширования. Состоит из текстур, буфера кадра, 4-х раздельных кэша для геометрии и Z буфера.

8) Улучшенный алгоритм отброса невидимых поверхностей Z Cull HSR.

9) Разнообразная поддержка всевозможных режимов по выводу на два независимых по разрешению и содержанию буферов кадра приемника.

10) NV25 и NV17 имеет интегрированный в чип интерфейс TV-OUT.

11) Два блока интерпретации и исполнения вершинных шейдеров. Их наличие поможет значительно увеличить скорость обработки сцен со сложной геометрией. Позволяет обрабатывать две вершины вместо одной за такт.

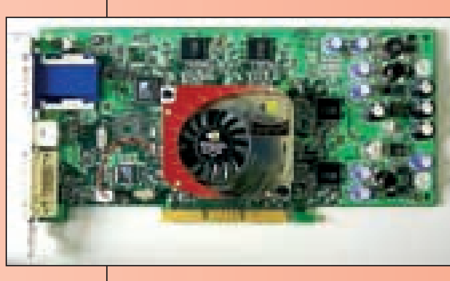
12) У NV25 увеличена эффективная скорость закраски в режимах MSAA. То есть, режимы 2x AA и Quincunx AA должны вызывать существенно меньшее падение производительности. Появился новый режим AA - 4xS. По заявлениям, NVidia подвергся небольшому усовершенствованию Quincunx AA (немного смещены позиции выборки семплов).

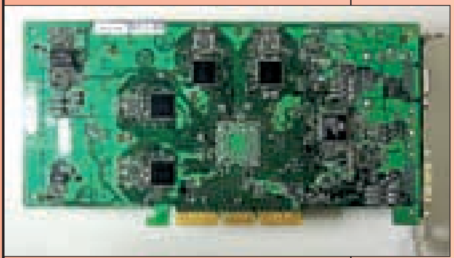
13) Более быстрая очистка Z-буфера.

Как вы видите, нововведений очень мало, в основном - одни доработки и усовершенствования.

Разобрав по косточкам платы с технической точки зрения, перехожу к описанию платы на базе GeForce 4 GeForce4 Ti 4600 (NV25).

К нам в редакцию попал образец (reference cards) - карта Ti 4600. Частоты Ti 4600 точно соответствуют серийно выпускающимся платам. Карта снабжена AGP x2/x4 интерфейсом, 128 МБ ло-





кальной DDR SDRAM памяти в количестве восьми микросхем, размещенных на лицевой и оборотной стороне PCB. Время выборки памяти у Ti 4600 - 2.8 нс, что соответствует примерно 357 (714) МГц. На карте установлены микросхемы памяти марки Samsung, BGA форм-фактора.

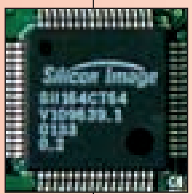
Первое, что бросается в глаза - применение на обычной видеокарте микросхем памяти в новом BGA-формате. Как правило, такие микросхемы памя-

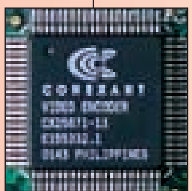




ти применяются на дорогих профессиональных видеокартах. Применение этого форм-фактора позволяет достичь более эффективного охлаждения. Поэтому, в отличии от предшественника, память на GeForce 4 работает практически на номинальной частоте. Также на чипах памяти отсутствуют охлаждающие радиаторы. Но их отсутствие не приводит к перегреву памяти, однако, дополнительное охлаждение ей явно не помешает. В большинстве случаев на серийных платах радиаторы все же устанавливаться будут. Не стоит забывать и про то, что, несмотря на сильно возросшие частоты ядра, оно по-прежнему изготавливается по 0.15 мкм техпроцессу. Последнее - необычайно большой размер платы. Скорее всего, это результат покупки 3Dfx. Установленный на плате кулер имеет необычный привлекательный дизайн.

Для лучшего охлаждения воздух проходит сквозь отверстия с гребенчатым радиатором. Сам вентилятор расположен чуть левее чипа. Никогда раньше видеокарты от NVidia не поддерживали Twin View (так называемая "двуголовость"). Теперь эта технология носит название nView. Из всех видеокарт, произведенных NVidia, только GeForce 4 поддерживает "двуголовость". Плата оборудована выходами VGA, DVI-I и S-Video; формирование сигнала для цифровых мониторов обеспечивает чип Sil164ct64 от Silicon Image.





За формирование телевизионного сигнала отвечает чип Conexant CX25871-13

Гнездо VGA (d-Sub) похоже на то, которое использует для своих видеокарт Matrox. Ниже расположен аналого-цифровой DVI - разъем, который и служит источником сигнала для второго аналогового CRT-монитора. Для этого необходимо использовать стандартный DVI-to-VGA - переходник.

Разгон

Напомню, по умолчанию сэмпл NVidia GeForce4 Ti4600 работает на частотах 300 МГц для ядра и 650 (325 DDR) МГц для видеопамяти. Плата устанавливалась в просторный корпус с двумя вентиляторами (один работал на забор воздуха, другой в блоке питания на вывод). Плата продемонстрировала стабильную работу на частотах 325 МГц ядра и 740 (370) МГц памяти. Выдающихся результатов чип не показал, но не стоит забывать, что, во-первых, он изготовлен по 0.15 мкм техпроцессу, а во-вторых, это несерийная карта. Как правило, серийные карты обладают большим разгонным потенциалом. Несмотря на то, что на плате стоит память производства Samsung, ее разгонный потенциал очень неплох. И это без радиаторов! Большинство серийных плат будут иметь эти радиаторы, поэтому есть резон ожидать более солидного прироста. Подчеркну один важный момент - разгонный потенциал любой карты зависит от конкретного экземпляра. Разгон не стоит считать обязательным условием, поскольку плата может сгореть, а вы лишитесь гарантии и дорогостоящего оборудования. Редакция журнала не несет ответственности за испорченное оборудование.

Конфигурация тестового стенда:

* Компьютер на базе процессора - **AMD Athlon XP 2000+;**
* Материнская плата **EPOX Socket-A: VIA KT266A EP-8KHA+ (KT266A 6xPCI, 3DDR, Sound, U-DMA-100, ATX);**
* Оперативная память **DIMM 2x128MB DDR SDRAM PC2100 (Hyundai);**
* Жесткий диск I**BM DTLA 307015 (7200 rpm);**

Для сравнительного анализа приведены результаты уже знакомых нашим читателям видеокарт:

* **GUILLEMOT AGP 64M 3D Prophet III Titanium 500 (RTL) w DVI-port, TV-Out NVidia GeForce3 Ti 500 (240/250 (500) МГц, 64 МБ);**
* **ATI RADEON 8500 (RADEON 8500, 275/275 (550) МГц, 64 МБ, driver 6.018.**

Soft:

1) WindowsXP,
2) Max Payne,
3) 3DMark 2001SE,
4) Quake3 Arena v1.27,
5) Serious Sam: The Second Encounter.

2D-графика

Как и следовало ожидать, никаких сюрпризов в этой части тестирования карта нам не преподнесла. Качество картинки просто идеальное, но, на мой взгляд, все же хуже, чем у видеокарт Matrox. Качество двумерной графики я могу оценить только визуально и никакие тесты тут не применишь. Огромное влияние играет монитор, ведь, если качество выдаваемой картинки монитором будет плохим, его не спасет никакая видеокарта. Также очень большую роль играет конкретный экземпляр видеокарты и даже связка "карта-монитор". Некоторые карты на одном мониторе показывают хорошее качество изображения, а на другом "мылят" (т.е. делают изображение расплывчатым). Поэтому качество двумерной графики - это личная оценка каждого.

Хочется отметить, что в отличии от NV17, NV25 не содержит аппаратного декодера MPEG2. Как только появятся первые платы, основанные на NV17, я с удовольствием рассмотрю это техническое нововведение. При "программном" использовании последней версии WinDVD процент загрузки процессора не превышал 20%. И это очень даже неплохо для программной реализации. Естественно, в основном это заслуга процессора, и только потом уже видеокарты.

БУДЕНОВСКИЙ
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР

3D-графика

Условия тестирования

Поскольку мы тестируем видеокарты, а не процессоры, качество графики я представил на ваш суд, что называется, "на всю катушку". Тестирование происходило только в разрешениях 1024x768 и 1280x1024. Потому что слишком малые разрешения "упираются" в геометрию, а слишком большие - в пропускную полосу памяти. Я считаю некорректным тестирование в 16-ти битном цвете, поскольку столь мощные карты практически не теряют скорости при переходе в 32-х битный цвет.

Настройки игр

Max Payne

Максимальное качество графики. Включены анизотропная фильтрация и полноэкранное сглаживание. Глубина цвета и буфера кадра - 32bit. При тестировании был использован специально созданный для этого benchmark mod и сцена PCGH's Final Scene No1.

Serious Sam: The Second Encounter

Максимальный режим графических настроек, 32-битное качество графики. Отдельно я привел тесты при включенной на максимум анизотропной фильтрации.

Тестирование проводилось на стандартных (уже записанных) демках, при этом результат усреднялся.

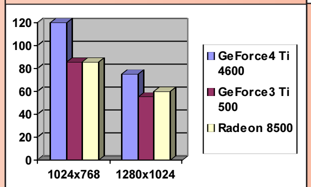
3DMark 2001SE

Все сцены этого игрового теста проходили только при цвете в 32bit 32(24)-битном Z-буфере.

Quake3 Arena v1.17

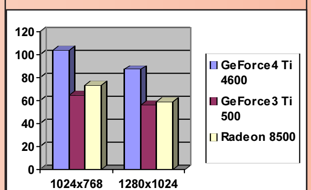
Как я уже сказал выше, все настройки графики были выставлены на "полную". Я крутил демо-бечмарк уровня Q3DM9.

3D-графика, 3DMark2001SE, Pixel Shader Speed FPS-синтетические тесты



Первый тест и явное превосходство над предшественником и конкурентом. GeForce4 опережает своего младшего собрата только за счет более высоких тактовых частот, новейшие технологические изощрения тут абсолютно не причем.

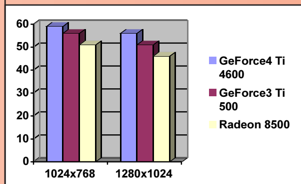
3DMark2001SE - Dragothic - High detail 32-Bit



Для анимации персонажей используются вершинные шейдеры, а количество полигонов в моделях велико. Поэтому GeForce 4 в этом тесте вне конкуренции. Дали знать о себе менее оптимизированные драйверы, и поэтому Radeon 8500 не показал выдающихся результатов.

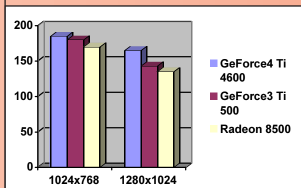
3DMark2001 - Lobby - High detail 32-Bit:

Можно лишь отметить ухудшение позиций Radeon 8500.



Здесь отсутствуют подводные камни и все решают более высокие тактовые частоты и скорость заполнения. Я даже не стал показывать вам график тестирования 3DMark2001 - Nature, поскольку он - точная копия Lobby.

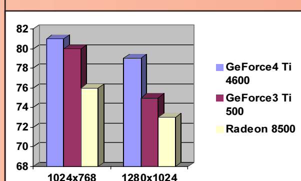
Quake 3 Arena



Эта игра стала стандартом практически при любом тестировании производительности. В основном, результат сильно зависит от эффективности заполнения HSR. И то, что NVidia GeForce4 Ti4600 лидер, ни у кого не вызывает удивления.

Max Payne

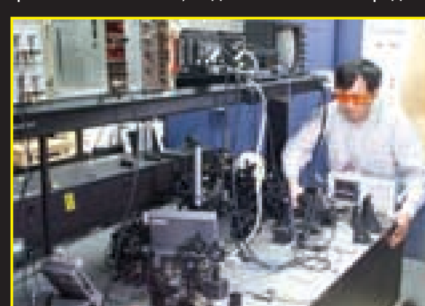
У ATI RADEON 8500 более совершенный по сравнению с NVidia GeForce 3 Ti500 блок T&L и более высокий показатель Fillrate, но из-за плохих драйверов он оказался аутсайдером.



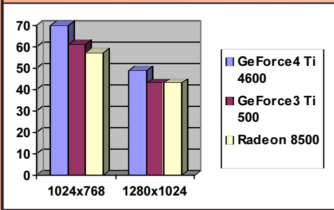
HI-TECH NEWS

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

“Это проще простого!” - утверждает Дик Боумистер, работающий в Центре квантовых вычислений Оксфордского университета. Фотон обладает либо горизонтальной, либо вертикальной поляризацией. Существуют лазеры, способные генерировать “сцепленные” фотоны, поляризация которых всегда противоположна, вне зависимости от расстояния между ними (на фото - точки на пересечении окружностей). То есть если изменить поляризацию одного из сцепленных фотонов, поляризация второго тоже изменится, где бы он ни находился! Таким образом, можно телепортировать (со скоростью света!) состояние квантового объекта, если измерять его с помощью одного из сцепленных фотонов. Однако по законам квантовой механики определить поляризацию невозможно, не изменив ее, поэтому если измерять квантовый объект с помощью сцепленного фотона, исходное состояние объекта разрушается и в это же время создается точно такой же “на другом конце”. Фактически, мгновенное клонирование. Но квантовый объект - это не молекула. Чтобы телепортировать реальные физические объекты, надо найти способ передать



Serious Sam: The Second Encounter



По-моему, на сегодняшний день единственная игра, способная полностью загрузить работой GeForce 4.

Выводы

Сенсации не произошло, но и разочарования тоже. Мои ожидания эта карта оправдала с избытком. NVidia выпустила достойнейший продукт, заслуживающий звания GeForce 4. За столь бурный прогресс стоит поблагодарить ATI. Именно то, что было в ее Radeon 8500, не было в GeForce 3. ATI просто подгоняет NVidia к выпуску более совершенных чипов, играя тем самым роль эдакого двигателя прогресса. Нам - обычным пользователям, это только на руку, ведь ценовые войны еще никто не отменял. К сожалению, к GeForce 4 они не применимы, поскольку конкурентам просто нечего противопоставить. Поэтому остается ждать выхода R300 от ATI. Однако, зная неторопливость ATI, можно с уверенностью сказать, что это произойдет еще не скоро. NV25 обладает всеми достоинствами NV20 и не обладает его недостатками. Radeon 8500 стоит оценивать только как прекрасного конкурента GeForce 3 и не более того. ATI может удержать своих потенциальных покупателей только резким снижением цен и серьезной доработкой драйверов.

Плюсы

Отсутствие конкурентов.
Высочайшая производительность.
Многофункциональность.

Минусы

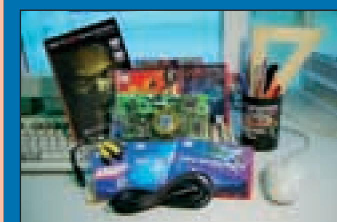
Огромная цена.

Компьютерный центр Буденовский:
Адрес: проспект Буденова, д.53,
ст.м. «Шоссе Энтузиастов»
Т.: 785-75-75, www.budenovsky.ru
часы работы: 10:00-20:00, без выходных.

Срочно в номер!

За день до отправки номера в печать, наши партнеры из MSI прислали нам карту на чипсете GeForce 4. Она принадлежит к бюджетной линейке MX (модель - MX440) - т.е. является облегченной и недорогой модификацией, рассчитанной на самый широкий круг пользователей . Ключевые характеристики: 270 МГц ядро, 64 МБ DDR памяти 200 (400) МГц. В следующем номере мы подробно расскажем о всей линейке MX - MX420, MX440 и MX460.

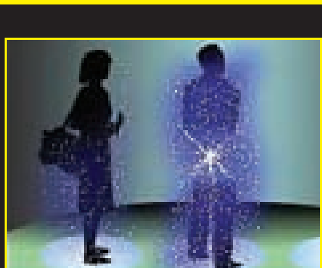
В комплект с картой входят три очень неплохие игры: Sacrifice, AquaNox и No One Lives Forever. Последняя даже с дополнительным диском, на котором записан саунд-трек, пришедший из сладких шестидесятых. Все три игры, естественно, исключительно показательные в плане графики. Однако для любителей строгих цифр разработчики включили в комплект несколько тестовых программ на оценку производительности видеосистемы.

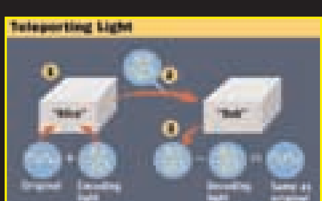


Весь набор - три игры (а также диск с целой коллекцией старых хитов), программа для проигрывания DVD-дисков, комплект драйверов и тест-программ. Сюда же входит руководство, переходник TV-out 1-to-2, ну и, конечно же, сама карта.



Хорошей карте - хороший кулер. Такой красавец больше похож на часы, нежели на вентилятор.



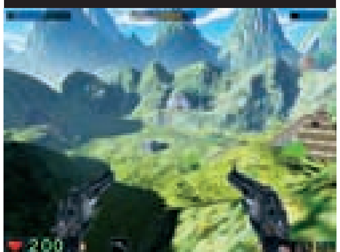


всю информацию о молекуле через “сцепленные” фотоны. Сделать это можно, например, переведя похожие молекулы на обоих концах в состояние с минимальной энергией. Тогда посылающая сторона будет телепортировать излучаемые молекулой в этом состоянии фотоны, а принимающая - взаимодействовать с ними в порядке поступления. В итоге можно получить молекулу в точно таком же состоянии, в коем находилась и передаваемая. Кстати, совсем недавно датские ученые смогли телепортировать около миллиона молекул газа цезия, расположенных на значительном расстоянии друг от друга... Вот так позавчерашняя фантастика становится частью нашей жизни.

PC

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Во время игры нажмите клавишу (**тильда**), чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
please god — режим Бога.
please giveall — получить все оружие.
please killall — убить всех монстров в поле зрения.
please refresh — восполнить энергию.
please fly — получить возможность летать.
please ghost — получить возможность проходить через стены.
please open — открыть все двери на карте.
please invisible — стать невидимым для монстров.
please tellall — увидеть все сообщения в меню NETRICSA.



Вид на Долину Ягуара с высоты птичьего полета.

SID MEIER'S SIMGOLF

Во время игры нажмите комбинацию клавиш [SHIFT] и [=], чтобы пополнить количество имеющихся в вашем распоряжении денег.

HELI HEROES

Во время игры нажмите клавишу (тильда), а затем введите нужный вам код:
GiveMeAll — задействовать сразу все нижеприведенные читы.
GiveMeFuel — восполнить запас горючего.
MoreLives — получить дополнительное количество жизней.
HealthMe — восполнить энергию.
GiveMeInvulnerable — стать неуязвимым на 30 секунд.
GiveMeInvisibility — стать невидимым на 30 секунд.
GiveMeAllAmmo — получить полный боекомплект.

STARSHIPS UNLIMITED: DIVIDED GALAXIES

Коды для Target Unit'ов

Во время игры щелкните левой кнопкой мыши на юните, а затем, чтобы наградить его необходимым артефактом, нажмите клавишу [**Home**] и введите соответствующий код:
Killer Beam Artifact – **hkba**.
Planet Killer Artifact – **hpka**.
Wisdom Artifact — **hwa**.
Money Artifact – **hma**.
Best Generator Artifact – **hbga**.
Best Computer Artifact – **hbca**.
Best Drive Artifact – **hbda**.
Instant Recharge Artifact – **hira**.
Relic Artifact – **hrea**.
Starship Artifact — **hssa**.
Component Repair Artifact – **hcra**.
Finish Research Artifact – **hfra**.
Best Shields Artifact – **hbsa**.
Best Armor Artifact – **hbaa**.
Best Fighters Artifact – **hbfa**.
Maximum Population Artifact – **hmpa**.
Fold Drive Artifact – **hfda**.
Ram Shields Artifact – **hrsa**.
Instant Colony Artifact – **hica**.
Invincible Shields Artifact – **hisa**.
Advanced Research Artifact – **hara**.
Maximum Combat Experience – **hmce**.

Коды для Focus Unit'ов

Во время игры щелкните правой кнопкой мыши на юните, а затем, чтобы наградить его необходимым артефактом, нажмите клавишу [**Home**] и введите соответствующий код:
Killer Beam Artifact – **ckba**.
Planet Killer Artifact – **cpka**.
Wisdom Artifact — **cwa**.
Money Artifact – **cma**.
Best Generator Artifact – **cbga**.
Best Computer Artifact – **cbca**.
Best Drive Artifact – **cbda**.
Instant Recharge Artifact – **cira**.
Relic Artifact — **crea**.
Starship Artifact – **cssa**.
Component Repair Artifact – **ccra**.
Finish Research Artifact – **cfra**.
Best Shields Artifact – **cbsa**.
Best Armor Artifact – **cbaa**.
Best Fighters Artifact – **cbfa**.
Maximum Population Artifact – **cmpa**.
Fold Drive Artifact – **cfda**.
Ram Shields Artifact – **crsa**.
Instant Colony Artifact – **cica**.
Invincible Shields Artifact – **cisa**.
Advanced Research Artifact – **cara**.
Maximum Combat Experience – **cmce**.
Upsize Starship Artifact – **cups**.

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

Нажмите клавишу [ENTER] во время игры и введите один из нижеприведенных кодов:
moneyfornothing — получить по 9999 единиц золота и всех видов маны.
help! — вылечить выбранную группу.
borntorun — восстановить ходы выбранной партии.
wearethechampions — выиграть миссию.
loser — проиграть миссию.
herecomesthesun — открыть всю карту.
paintitblack — скрыть всю карту (карта остается открытой только в местах нахождения героев и городов).
anotherbrickinthewall — позволяет строить более одного здания в столице в течение хода.
badtothebone — война со всеми расами.
givepeaceachance — мир со всеми расами.
cometogether — альянс со всеми расами.
stairwaytoheaven — переход на следующий уровень всех юнитов в ваших партиях.
jump — все юниты в выбранной партии получают опыт, которого почти достаточно для перехода на следующий уровень (не хватает всего одной единицы XP).
lifeisacarnival — результат неизвестен.
allalongthewatchtower — результат неизвестен.
invisibletouch — результат неизвестен.
letsdothetimewarpagain — результат неизвестен.
Предупреждение: после использования кода, повышающего опыт, вы не сможете экспортировать своих героев.

STAR WARS: STARFIGHTER

Введите один из нижеприведенных кодов в меню опций, чтобы активировать соответствующий чит:
overseer — получить доступ ко всем читерским опциям.
james — рабочий день Джеймса.
heroes — фотографии кораблей и съемочной группы.
planets — концепт-арты.
ships — галерея вражеских кораблей.
woz — рождественский FMV-видеоролик.
lateam — посмотреть на команду программистов.
slteam — посмотреть на команду программистов.
simon — фотографии Саймона.
credits — посмотреть титры.
bluensf — секретный космический корабль для бонус-миссий.
jarjar — перевернутое управление.
minime — неуязвимость.
director — режим Director's Cut.
nohud — открыть бонусные опции.
ltdjgd — посмотреть послание от программиста.

PS2

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Бесконечные жизни — нажмите кнопки ✕, □, △, X, ○.
Мощный выстрел — нажмите кнопки ○, △, △, □, ✕.
Быстрая стрельба — нажмите кнопки □, △, ✕, △, ○.
Прицел — нажмите кнопки ○, ○, ✕, △, □.
Снайперский режим — нажмите кнопки □, ○, ✕, △, ○.
Рикошет — нажмите кнопки ○, □, ○, △, ✕.

EASTER EGGS

BLADE RUNNER

1 Разработчики-приколисты

Первый игровой диск таит в своих недрах небольшой сюрприз, который создатели Blade Runner приготовили для всех поклонников игры. Найти его не составляет особого труда, и все, что нужно сделать, — это заглянуть в директорию Base/Pix. В ней вы найдете семь забавных фотографий разработчиков. Героев надо знать в лицо!



2 Special thanx to...

Во время игры щелкните на главном герое или нажмите клавишу [**Esc**], чтобы попасть в меню **KIA**. Наберите слово **POGO**, и тогда вы сможете узнать, кому и чему благодарны разработчики за помощь в создании игры.

3 Surprise!

Создайте ярлык к файлу **blade.exe** и в его свойствах в поле "**Объект**" добавьте параметр **SHORTY**. У вас должно получиться что-то вроде **C:\WESTWOOD\BLADE\BLADE.EXE SHORTY**. Запустите игру — вас ожидает весьма забавный сюрприз: все персонажи уменьшились в размере, и разговаривают теперь писклявыми голосами. Появился неплохой повод для того, чтобы переиграть игру заново. Тот же самый результат можно получить, если выбрать в меню "**Пуск**" команду "**Выполнить**", указать путь к файлу **blade.exe** и добавить тот же самый параметр **SHORTY**.

4 One more surprise!

Теперь попробуйте запустить игрушку с па-





раметром **SITCOM**. В свойствах ярлыка в поле "**Объект**" у вас должно получиться что-то вроде **C:\WESTWOOD\BLADE\BLADE.EXE SITCOM**. Теперь при разговорах персонажей за кадром будут раздаваться смех и аплодисменты, как если бы вы смотрели какой-нибудь современный комедийный сериал. Что интересно, беседы предстают в несколько ином свете, и становится действительно смешно.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Во время многопользовательской игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите **/cg_uselessnostalgia** 1.
Если вы имели счастье играть в старый добрый **Wolfenstein 3D**, то, наверняка оцените этот благородный жест со стороны разработчиков.

HEAVY METAL FAKK2

1 Посещение зоопарка
Вызовите в игре консоль нажатием клавиши [~] (тильда) и наберите map zoo. Добро пожаловать на секретный тестовый уровень! Эта карта представляет собой коридор с множеством комнат, которые открыты для посещения в любое удобное для вас время. Не стесняйтесь, заходите! Внутри каждой комнатки вас поджидают либо монстры из игры, либо различные предметы и оружие.

2 Неудавшиеся дубли
Загляните в основную папку игры под названием **/fakk** и найдите в ней файл **pak0.pak**. Откройте его с помощью **WinZip'a** и вытащите из него содержимое директории **\sound\player\easter**. Прослушайте добытые звуковые **.wav** и **.mp3** файлы. Это не что иное, как казусы, которые произошли при озвучке английской версии игры.

3 Свидание с Блейдом
Вызовите в игре консоль нажатием клавиши [~] (тильда) и наберите spawn **blade.tik**. В результате этого перед Джулией нарисуется модель полицейского Блэйда из предыдущей игры компании **Ritual Entertainment** — **SiN**.







А что это за девочка? И где она живет?

Это Алиса. Она живет в дурдоме

FANDOME



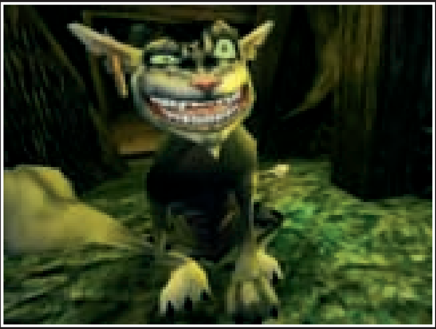
Миша Огородников

American McGee's Alice увидела свет в самом конце прошлого века. Издательство Electronic Arts выпустило ее к Рождеству 2000 (СИ #24'00). Казалось бы, для компьютерной игры это уже приличный возраст, но настоящие произведения, как известно, не устаревают. Не могу удержаться от вошедшего в моду, как словосочетание "на самом деле…", цитирования одного поэта – "Вещь, нисходя на конус, приобретает не ноль, но хронос…". Их цена с течением времени только увеличивается. Можно констатировать, что сие правило наконец-то становится актуальным и для компьютерных (видео) игр. Проверенные временем шедевры начинают появляться и в этом относительно новом виде искусства. Склонен думать, что игра, к которой я еще раз попытаюсь сегодня привлечь внимание игровой аудитории, относится к числу таковых.

Поверивших в мои слова и проинсталлировавших Алису на свой компьютер, я призываю набраться терпения и пройти первый уровень, как небольшой, но обязательный "тьюториал". Не обращайте внимания на длинные и невыразительные диалоги вашей героини с гномами, ничего подобного дальше в игре не будет. Все только начинается, когда вы перелетаете в Крепость Дверей. Пройдите этот уровень до конца. Потратьте время, посмотрите половину третьего уровня (Ручей Слез). Вот если и там вам не понравится, дальше уже можно не ходить, потому что это значит, что Алиса "не ваша" девочка, что вам предстоит еще несколько десятков тысяч раз умереть под пулями виртуальных оппонентов или что просто ваш софт не поддерживает это расширение. Ничего страшного. И вы в этом, я знаю, не сомневаетесь. Я подготовил материал для тех, кому Страна Чудес придется по душе, для тех, кто по каким-либо причинам пропустил эту игру, эту крайне редкую возможность насладиться оригинальным произведением искусства. Слышал историю о том, что некий профессор из Строгановки (художественный ВУЗ) рекомендовал посмотреть "Алису" своим ученикам. Присоединяюсь к его голосу.

Увы, скриншоты (и я давно в этом убедился) не могут передать впечатление от игрового процесса. Основной проблемой является невозможность параллельно воспроизвести звукоряд. Можно описать детали геймплея, полноценно представить графику, но без звукоряда вы не получите полной картины, даже прочитав оценку в соотв. графе. Неповторимая, таинственная, сказочная атмосфера "Алисы" возникает исключительно благодаря саундтреку. Предлагаю издателям игровых журналов начинать думать над решением обозначившейся проблемы. Представляете, вы открываете разворот с обзором игры и погружаетесь в атмосферу описываемого продукта, слышите голоса героев, музыку (вариант: взрывы, свист пуль, крики...).

Напоследок, перед тем как вы приступите к просмотру галереи скриншотов, выполняя редакционную установку, вынужден добавить, что данную форму подачи материала я придумал сам, что она (форма) есмь наиболее адекватный из доступных вариантов донести до целевой аудитории весь комплекс чувств, охватывающих вас в процессе игры. И что в дальнейшем новообразовавшаяся фэн-рубрика будет наполняться материалами самого разного свойства (читай: не только скриншотами с подписями), что скрины стоят в относительно строгой последовательности, т.е. уровень за уровнем, монстр за монстром, как я их и проходил. За редким исключением! ;)



“Красавчик”, чеширский кот, ваш постоянный спутник. Толку от него мало.

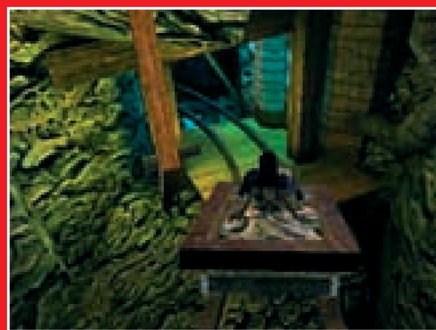




Очень симпатичный вступительный ролик посвящает нас в предысторию: Алиса попадает в психбольницу после пожара ставшего причиной гибели ее родителей.

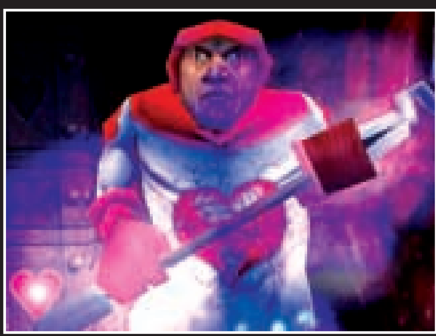


Ваш плюшевый зайчик ожил и свалил. Будучи игрушкой, он выглядел добрее.

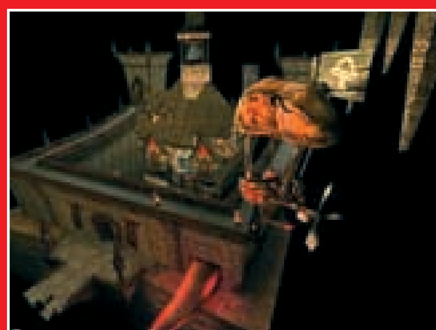


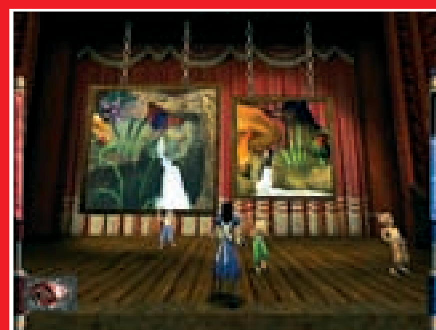


Рельсики, вагонеточка... И в дальнейшем нас ждет несколько аналогичных легкоузнаваемых “прикольчиков”. Страна чудес начинается с Деревни Проклятых.

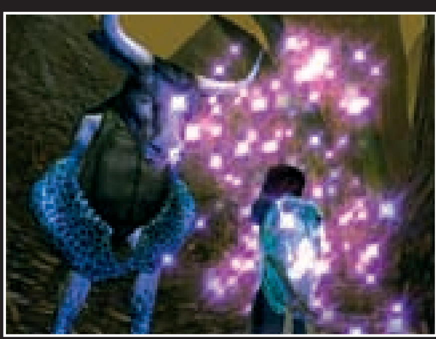


Тузы всех мастей будут постоянно “приставать” к вам со своими палками...

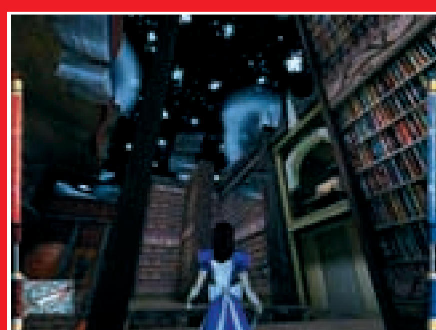


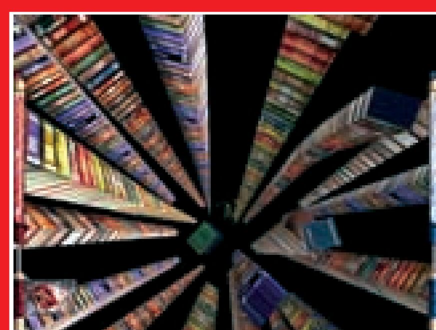


Крепость дверей. Здесь как раз и начинается игра, которая произвела на меня ТАКОЕ впечатление. Забудьте проклятых гномов! Впрочем, вы их и без меня забудете!

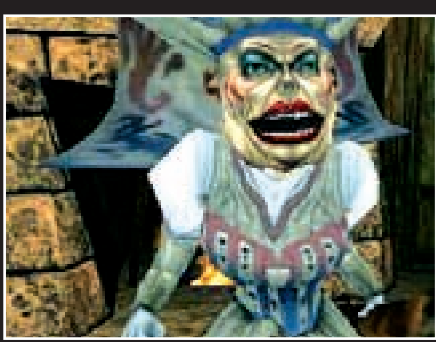


Все – к лучшему. Квази-черепаха превращает Алису в квази-рептилию.

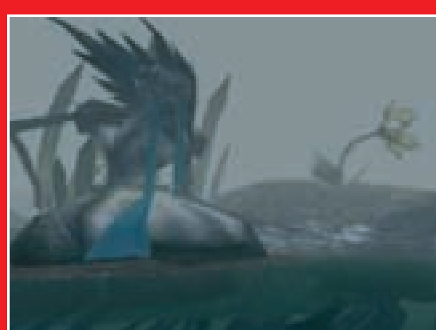


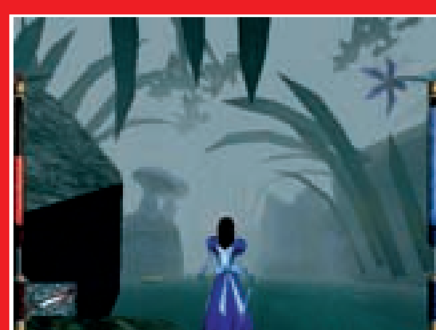


Библиотека под стать Крепости, даже лучше. Конфетно-букетный период вашего романа с Алисей. Волшебная музыка! Красота! Вы нашли друг друга!!!



Первый босс, Герцогиня, попытается вас поперчить. Поперчила одна такая. :))

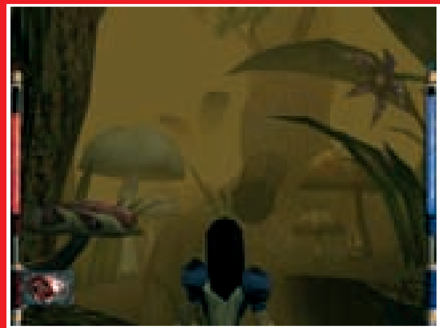


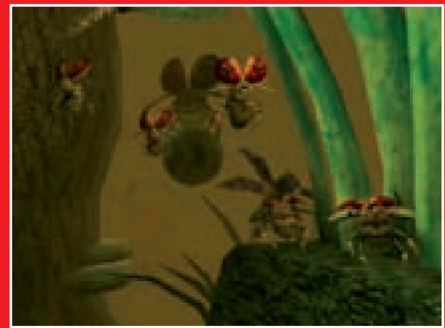


Ручей слез. Вот вы и на природе. Утро туманное, утро седое... Игра поворачивается к нам новой гранью. Вы завороженно смотрите и офигеваете: что же там дальше!?



Некая пафосная гусеница. Говорящий памятник. В рамке – для галочки.

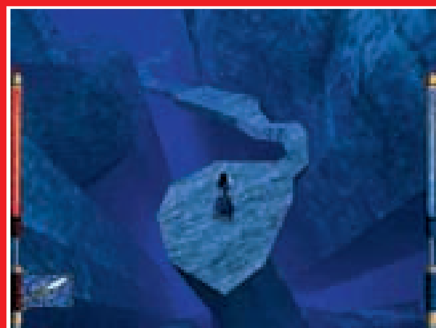


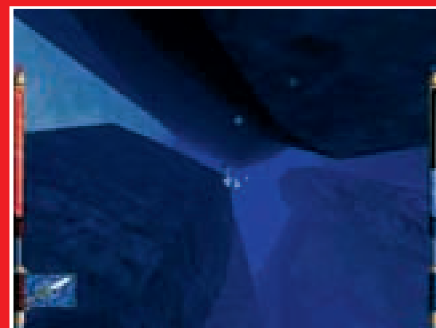


Лес Страны Чудес. Он даже как-то так и называется. Как видите, вас тут ждали... Музыка завораживает. Один из “атмосферных” уровней. Жуки только достают.



Второй босс – Сороконожка. Ее можно завалить только одним способом...

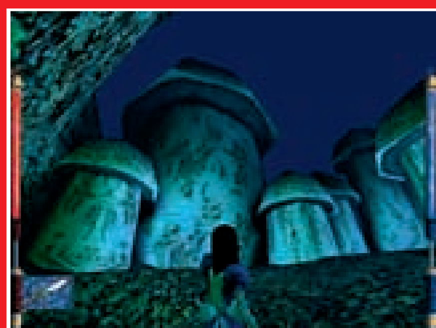


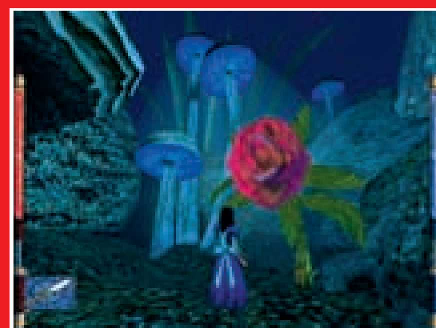


Осторожно: гололед! Вам сразу же становится ясно в чем “фишка” этого уровня. Малейшая неосторожность и Алиса соскальзывает в бездну.



Шалтай-Болтай. Очевидно человек-яйцо уже упал со стены. Доквакался!

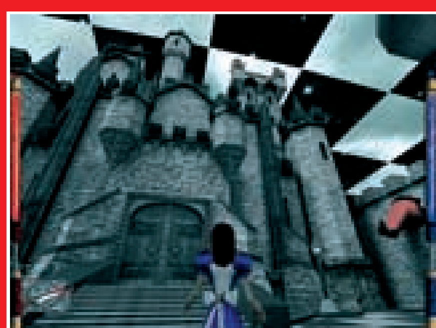


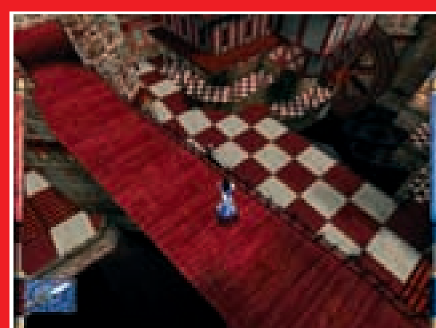


Грибная флора. Хотя и понятно, что это все тот же Лес, что уровень просто “увеличивает” игру, но это, как ни странно, совсем не раздражает.

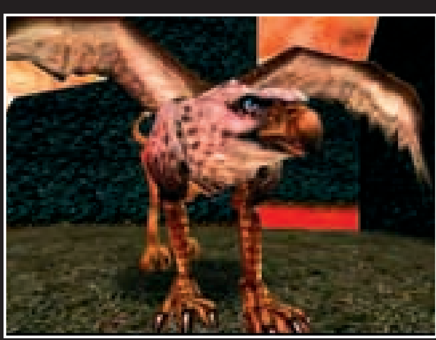


Третий босс – Черный Король. Да-да, я вижу, что он красный. Не дальтоник!

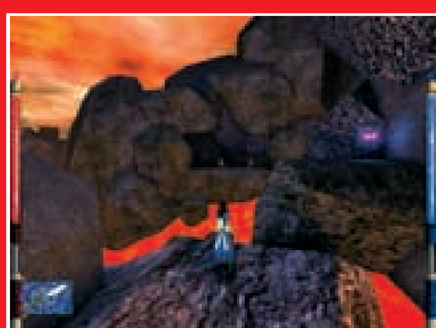


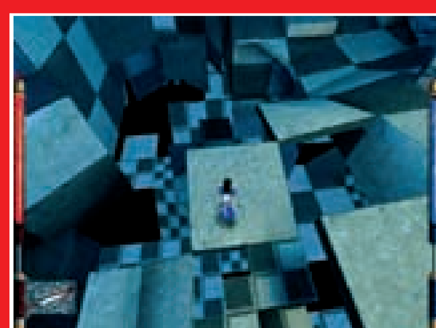


Два шахматных уровня. Впрочем, это не первый и не последний (см.ниже) случай в игре, когда вы ступаете на разноцветные клеточки.



Ваш друг – Гриффон. Только благодаря ему вы победите Бармаглота.

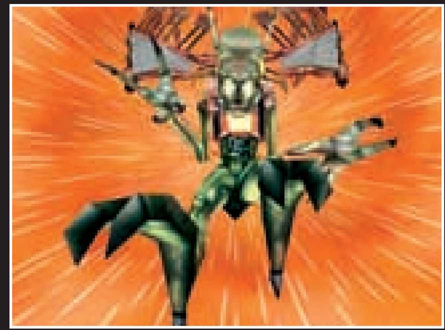




Земля серы. Царство Бармаглота. Здесь вы получите два самых мощных вида оружия и неслабый экспириенс, если вы не хардкорный геймер, конечно.




Две битвы с Бармаглотом – отдельная тема. В первом случае надо продержаться до появления Гриффона, во втором – придется сражаться до победного конца.



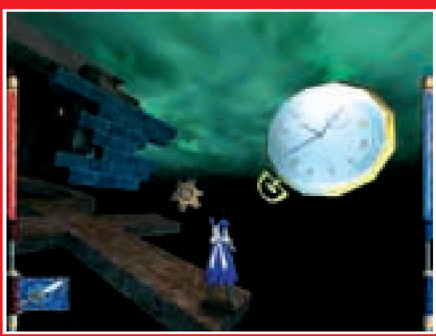
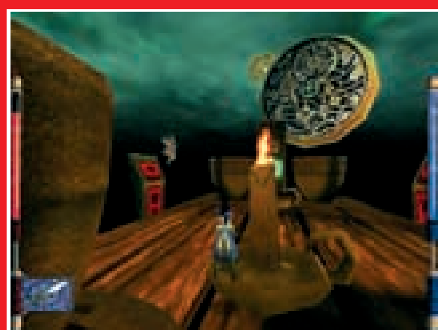
Вот и он – Больной Зуб! Сам Ужас! Бармаглот – левая рука Черной королевы.



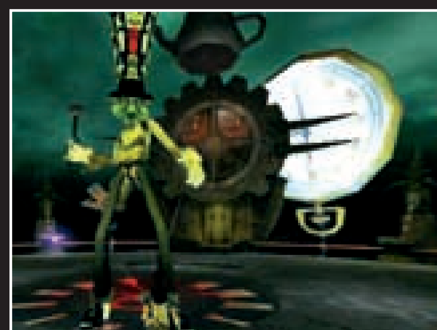

Зазеркалье. Здесь вас ждут новые спецэффекты, новые враги и все те же красота и фантастическая озвучка. Я бы купил саундтрек отдельно. По цене двух игр!



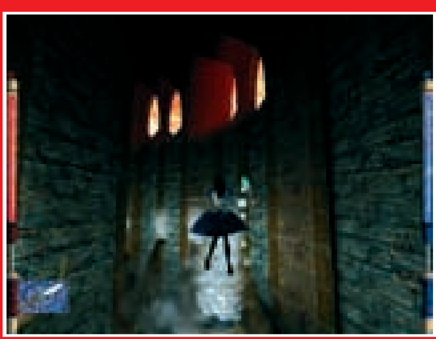
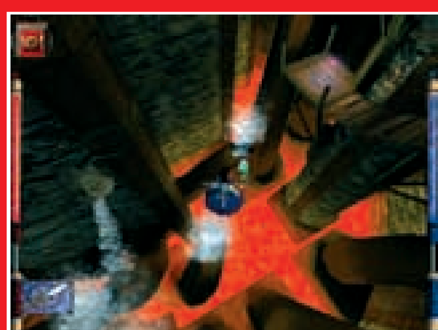
Зазеркальный босс размножается делением. Мочите толстяка!

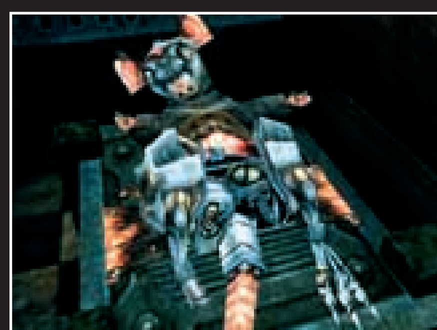
Не раз и не два вы будете, открыв рот, стоять и разглядывать пролетающие мимо часы. Мы суетимся, а Время тем временем летит. Неумолимо. Постоянно. По кругу.



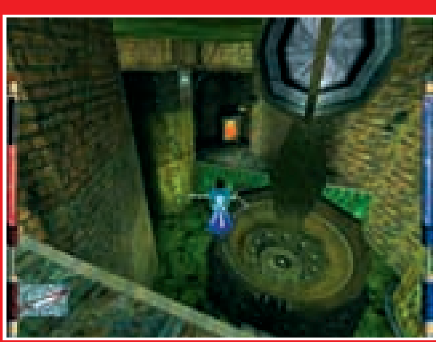
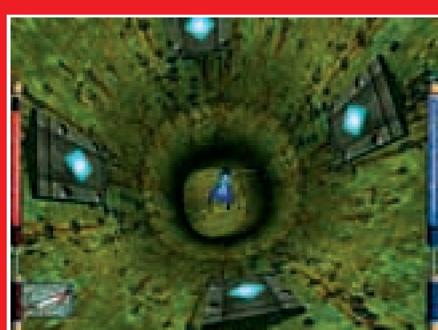
Шляпник. Видите, какая у него шляпа?! Естественно, он тоже босс.

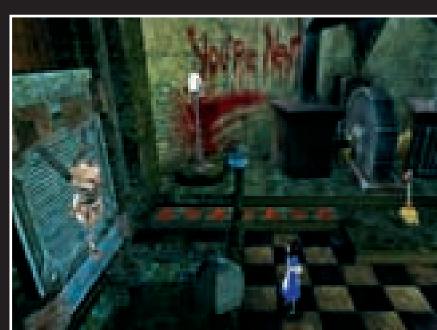
Очень специфичный способ пермещения в пространстве – парить над паром. Впрочем, дойдя до этого уровня вы ничему уже не удивляетесь. Полетели!



Мышь-соня. Такие персонажи обречены страдать всю жизнь. До свидания!

Пропитанный водой уровень. Так и называется. Вспомним добрым словом Квази-Черепаху. Рукава можно не засучивать, а вот нож достать придется.



Еще один представитель семейства косых. Очевидно, это бедолага Зай Атс.



В самых тяжелых местах “вдруг” вы находите кузнечика. И понеслась!

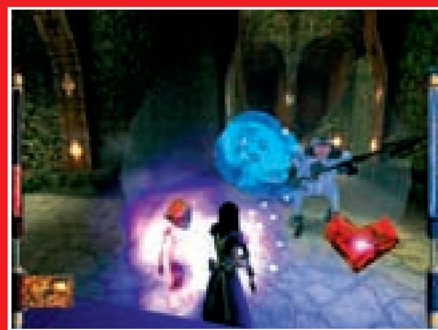


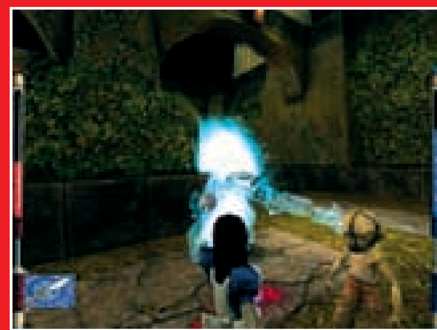


Местечко, которое мне понравилось больше всех. Мало не покажется никому! Представляю себе, что тут творится на уровне сложности “Nightmare”...

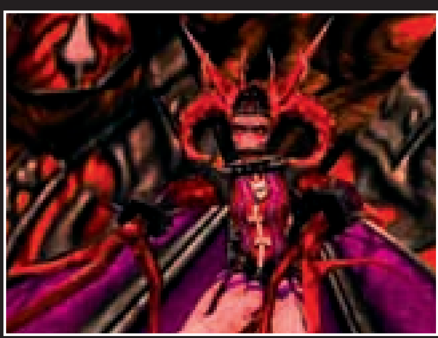


А иногда вам попадается характерный флакончик с дьявольской смесью...

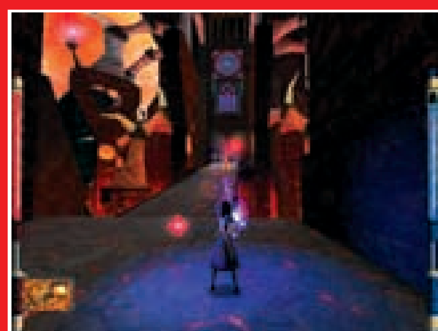


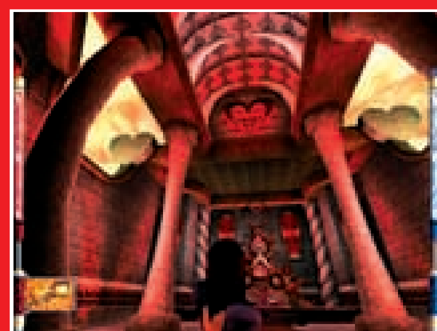


Занудная череда уровней-садов-лабиринтов (крести, бубны, пики). Есть возможность показать себя прототипу огнемета из RtCW. Здесь это “морозилка”.

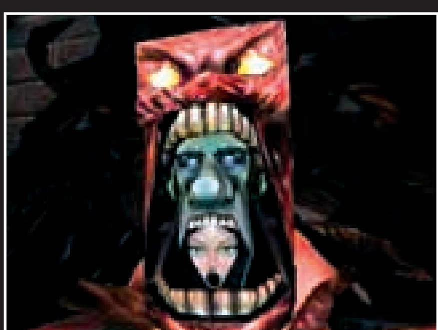


Первое обличье королевы. Отсутствует нос. Скоро не будет всего остального...

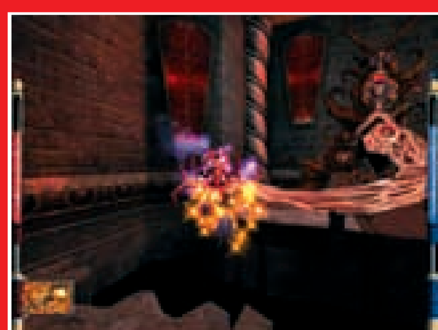


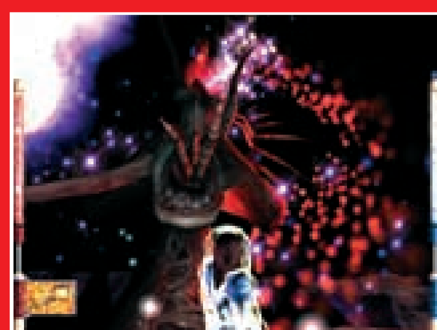


“Сердце тьмы” – дворец черной королевы. Здесь вас не ждет ничего особенного, кроме достаточно легкой головоломки с портретами и самой хозяйки.

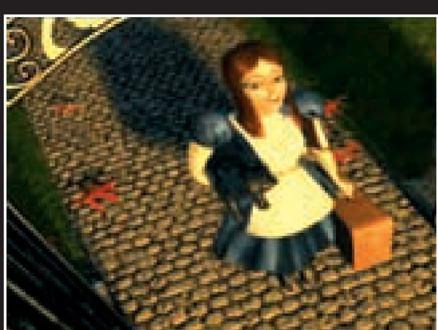


Ее истинное лицо: девушка, мне кажется я вас уже где-то видел?..

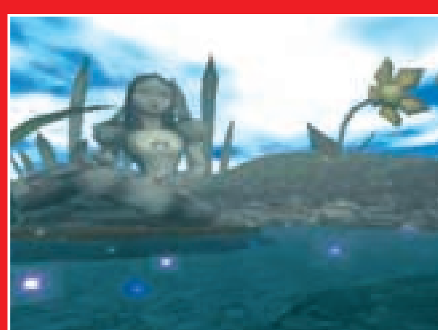


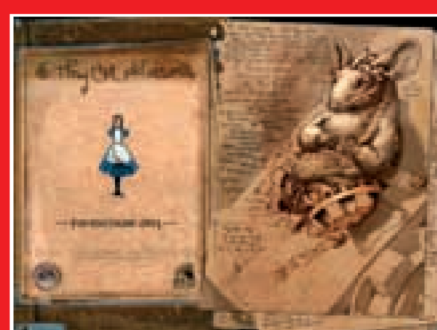


Честно говоря, мне было лень после всей этой красоты возиться с королевой. Коды и прохождение (на английском) есть на www.gameland.ru.



Алиса покидает страну чудес и откоса ;) За воротами дурдома ее никто не ждет.



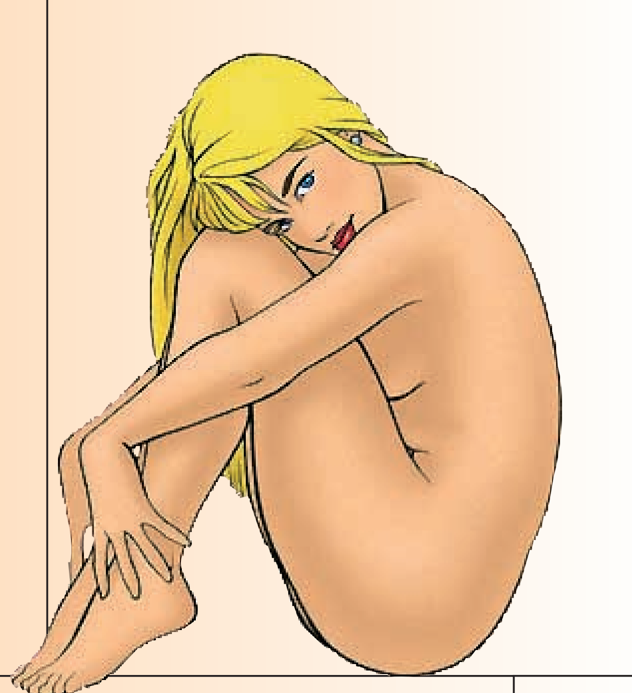


Первая книга Кэролла про Алису заканчивается точно так же – она просыпается на берегу реки. Финальный ролик менее интересен, чем вступительный. Титры.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Работа над журналом «Страна Игр» чем-то напоминает игру в SimCity. Точнее, читатели «Страны Игр» сильно смахивают на виртуальных жителей городов SimCity. Подобно симам, среди читателей всегда будут недовольные, вне всякой зависимости от действий редакции (прошу прощения у тех, кого задело это не самое корректное сравнение). Со временем к читательскому возмущению привыкаешь, и даже дикие претензии отдельных индивидуумов воспринимаешь как нечто само собой разумеющееся. Со временем шестым чувством редактора «Страны Игр» начинаешь отличать нужное от ненужного, мудрое от сказанного сгоряча... Конечно, и ошибки бывают. Но, поверьте мне, довольно редко. Так что наберитесь терпения и продолжайте писать письма!



NASTASIA

Здравствуй, дорогая "Страна игр"!

Читаю ваш журнал уже полтора года и стараюсь не пропускать ни одного номер. Во-первых, хочу поблагодарить весь творческий состав журнала за отличную работу, хорошее чувство юмора и захватывающие статьи: так и хочется сразу бежать в ближайший магазин и покупать игру. Во-вторых, у вас классное оформление. Особенно порадовал меня последний номер вашего журнала (№ 02(107) янв. 2002) с новой рубрикой STAR EXPRESS, под редакцией Олега Кафарова. Во-первых, всегда приятно, когда в любимом журнале появляется новая рубрика. Во-вторых, было очень интересно узнать о том, в какие компьютерные игры играют знаменитости нашей страны. Надеюсь, что эта рубрика навсегда утвердится на страницах "СИ"

С уважением,

Nastasia

Во-первых, спасибо за теплые слова в наш адрес! Во-вторых, хочу сказать несколько слов о новых рубриках. Вряд ли кто-нибудь будет спорить с тем, что их введение – дело чрезвычайно ответственное. Именно поэтому появлению новых рубрик предшествуют длительные дискуссии, сопровождаемые спорами, взаимными обидами и даже угрозами. Так что каждый раз, когда вы встречаете на страницах «Страны Игр» что-то новое, знайте, что этому новому мы обязаны своими нервами и, разумеется, вашей поддержкой.

ЯРОСЛАВ AKA LEADEN

Приветствую, СИ!

Читаю «Страну Игр», а на сердце, тем временем, кровь закипает. Хочется высказаться, да высказаться публично, а не в приватных письмах редакторам. Надоело, понимаешь, читать и молча сдерживать недовольство. Но теперь, когда, вместо Сергея Амирджанова, в роли главного редактора я увидел Сержа Долгова, которого знаю только как арт-дизайнера одного веселого спец. выпуска Хакера. Что за дела такие? И не надо, Дмитрий, отмалчиваться по этому вопросу, отвечая на другие. Так же меня уже по самые уши достала совершенно не разумная система оценки. Она ведь даже не отражает субъективного мнения редакции. Честно говоря, мне кажется более объективной старая система оценки, где общий балл представлял из себя сумму баллов по разным категориям (графика, звук, оригинальность и т.д.). Тем самым высший балл могла получить только та игра, которая идеальна во всем. А так получается полный каламбур баллов, в которых сложно определиться с лучшей и худшей игрой. Переделайте, господа редактора. Так же думаю, что раздел тактики следует сократить с полного прохождения до хинтов (за исключением квестов). Поскольку читать длиннющие прохождения 3D-шутеров, когда они и так линейны и не требуют большого кол-ва извилин. Еще я на досуге подумал и понял, что приставки нового поколения нам в России не светят, т.к. господа буржуи рассчитывают зарабатывать на них деньги продавая игры, а у нас основная масса аудитории не готова к тому, чтобы покупать игрушки даже по $20. Впрочем, пока боятся нечего, поскольку из 106-ого номера СИ видно, что в 2002-ом году на PC выйдет гораздо больше хороших игр, чем на приставках. Единственный шанс для приставок в России – это пиратский бизнес. Кстати, по поводу насилия в играх: пока в играх не будет реалистичной графики (а это пока еще за горами), про насилие вести речь нет смысла. А вот про насилие в фильмах я бы поспорил. А теперь о самом большом – о постере. Если раньше мне приходилось выбирать какую же из двух сторон постера лучше повесить, то теперь такого выбора нет – все новые постеры дружно складываются на черный день. Я думаю, что вам всем стоит крепко призадуматься над тем, что помещать на постеры. На постерах должны быть только лучшие игры, а не полуголые тетки и реклама фильмов. Насколько я помню, вы от этого дела отмазываетесь тем, что сложно найти хорошие картинки такого формата (типа слишком большого). Так уменьшите формат. Лучше маленький и хороший постер, чем большой и плохой. Вот так!

С уважением, Ярослав aka Leaden (leaden@mail.ru)
http://leaden.narod.ru (ну куда тут без саморекламы)

Что ж, отмалчиваться не буду. В настоящий момент главным редактором журнала «Страны Игр» является небезызвестный Юрий Поморцев, просим любить и жаловать. Это можно считать и официальным анонсом. О системе оценок мы размышляем самым серьезным образом, параллельно изучая общественное мнение. Что значит «приставки



нового поколения нам в России не светят»? Человек, который хочет приобрести GameCube и Xbox сможет безо всяких проблем это сделать с помощью того же e@shop. Высокая стоимость – это другой вопрос, компьютер конфигурации аналогичной приставкам нового поколения все равно обойдется дороже. Проблема постера – это, красиво выражаясь, проблема эстетического восприятия. Многим, например, нравится... Но, конечно, мы будем работать над тем, чтобы постеры были еще лучше. Собственно, результаты уже есть – оценивать вам.

РОМАН AKA SHAD

Не, ребят, это не дело... Ну что это такое? Тоскливо сижу, листаю последний ваш номер за 2001 год... и не одной статьи Вячеслава, новогодний подарочек, называется. Обращаюсь лично к уважаемому господину Назарову: "Вячеслав, поймите, слава – это прежде всего чертовски большая и тяжелая ответственность, а уже потом удовольствие (если оно вообще есть в славе). Конечно, сейчас Вы, может, в гробу в белых тапочках видали такую известность..., но от себя не уйдешь, равно как и от читателей СИ. Никто же не требует от Вас невозможного, однадве статьи в номере – уже счастье. Не в обиду очень мною уважаемому Дмитрию Эстрину будет сказано (а я действительно очень ценю труд этого человека), но журнал ничего бы не потерял, а то и приобрел, если бы Вы, Вячеслав, написали хотя бы тот же обзорчик Rally Trophy. По-моему гонки и action`ы – Ваша среда. Если проблемы со здоровьем, не дай бог, или еще какие серьезные траблзы, то заранее прошу прощения, лечитесь пивом, в принципе, должно помочь. С уважением и выражением признательности за тяжкий труд всей редакции СИ, ваш старый (хотя еще молодой) знакомый Роман aka ShaD

P.S. Новый дизайн журнала и диска – что надо, как всегда, новинки лишь украсили вас, впрочем, наверняка будут и несогласные.

Твое неудовольствие, уважаемый Роман aka ShaD, было передано Назарову. Что касается Rally Trophy, то не думай, пожалуйста, что обзор этой игры я отобрал у Вячеслава. Надеюсь, что инцидент исчерпан. Кроме того, у Славы теперь есть своя собственная рубрика – добро пожаловать!

ДРУИД G.DRUID

Мир тебе, о многоуважаемая Страна Игр.

Я снова пишу тебе. Я не надеюсь, что это письмо будет опубликовано, но пусть хотя бы на него обратят внимание. В этом письме я бы хотел пожаловаться.

1 Обзор Wolfenstein, сделанный Ильей Сергеем, в 105 номере вашего журнала. Такого со мной еще не было за все то время, что я вас читаю. Не знаю кому как, но мне не очень приятно было читать эту статью. И это было с самого начала: упаси Господи, сравнивать ее с рухлядью девятилетней давности, настало ее время отправиться на свалку или в музей? УЖАС. Это просто некрасиво и непочтительно. Второе: чего это он так (И.С.) прилип к Half-Life. Везде только: «со времен Half-Life», «в лучших традициях Half-Life», «прародителем RtCW, несомненно, является Half-Life», «положительный пример – Half-Life», Атмосфера игры опять сравнивается с Half-Life. УЖАС. Такое чувство что он (И.С.) пишет про Half-Life, а не про RtCW! Еще раз ужас, пусть говорят что хотят, но я думаю так!

2 Опят тот номер, но на этот раз: Star Wars: Galactic Battlegrounds. Статья сама хорошая, но оценки? Я всегда соглашался с вашими оценками, но в этот раз я взбунтовался. Я прошел демку и купил себе саму игру. Мне игра понравилась, (особенно интересно смотрится удар Лорда Вейдера) возможно может отпугнуть лейбл Звездных войн, так как многие игры плохие. Кстати Star Wars смотрится намного лучше чем второй Age of Empires. А почему бы и не Age of Empires, ведь посмотрите сколько C&C, и никто не говорит, что это туфта и с него хватит, он наигрался. Что это вообще такое. Что такое 6,5, это уже почти игра маст дай или что? Я думаю, что она заслуживает серебра. Хоть за то, что ребята сделали хорошую игру «Звездные Войны» и в нее интересно играть.

3 Я, наверное, надоел, но вспомним старое. Возможно, меня засмеют, но я только недавно поиграл в Q3 ARENA. Все что мне понравилось в игре, это бешенная динамика. Графика больше похожа на мультяшную, оружие никакое, плохо прорисовано, игра не на уровне. Лично мне по душе Анриал. Вот вроде и все, что я хотел сказать.

P.S Я выражаю лично свое мнение.
P.S.S VIVA LA Гоблин! С возвращением!
С уважением Друид G.Druid (taurchatar.narod.ru только для вас)

Сразу к комментариям:

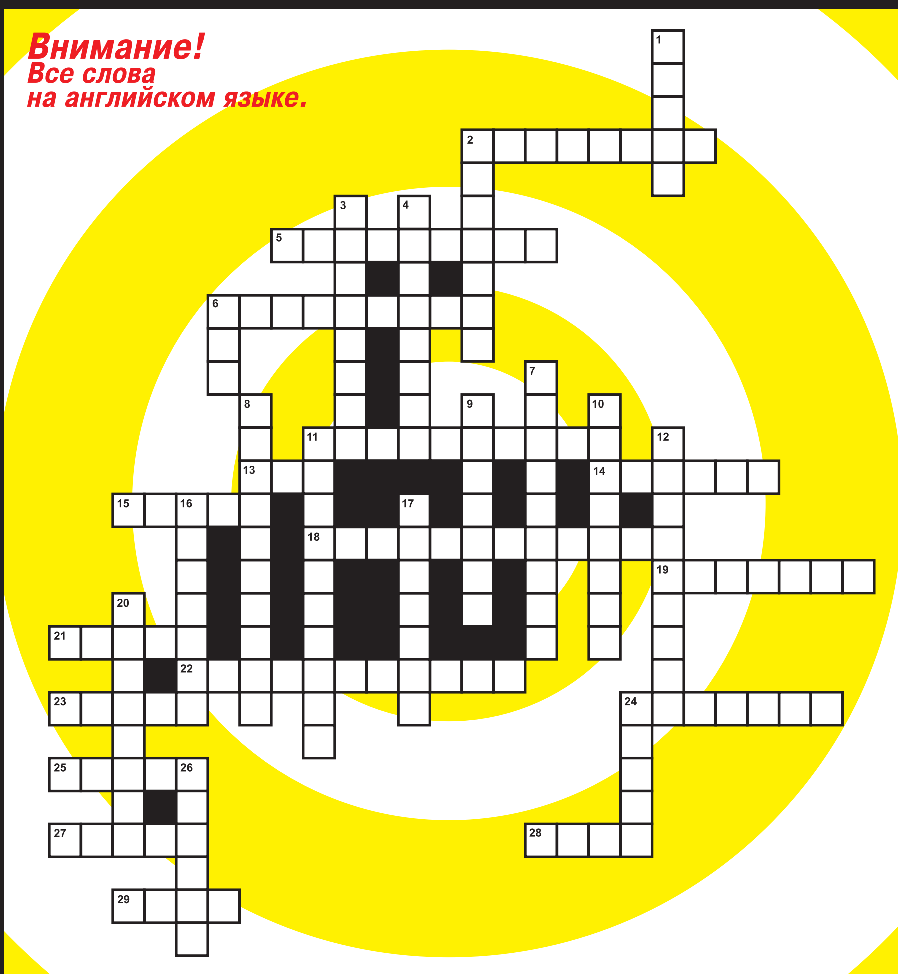
1. Надеюсь, Друид, твое мнение дошло до автора. На мой субъективный взгляд, действительно, сравнение Return to Castle Wolfenstein с Half-Life несколько натянуто, если не сказать, некорректно. Обоснованнее и логичнее смотрелось бы сравнение RtCW с тем же No One Lives Forever, к примеру. Кстати, в обзоре Medal of Honor мы так и сделали – см. 04(109) номер «СИ».

2. Позволю себе не согласиться. По большому счету Galactic Battlegrounds практически ничем не отличается от Age of Empires II. С таким же успехом можно наваять еще десяток игр, которые будут отличаться от AoE2 лишь тематически. А вообще вопрос остается открытым – что более ценное, оригинал или слизанная с оригинала копия?

3. Что ж, многие в свое время сделали выбор в пользу Unreal Tournament. Так что твои вкусы не так уж и оригинальны, как ни странно.

КРОССВОРД

Составил Владимир Карпов
Ответы в следующем номере



По горизонтали: **2** "Поставщик" Интернета. **5** Название машины, собирающей ресурсы в Command & Conquer. **6** Американский спецназ в тылу у фашистов (название игры). **11** Игра, используемая для тренировки солдат армии США. **13** Распространенный видеоформат. **14** Компания EA посвятила этой марке машины целую игру. **15** Игра и мультфильм о зеленом существе. **18** Одна из самых популярных пошаговых стратегий. **19** Игра, где вам предстоит быть диктатором. **21** Страна, в которой прошли первые олимпийские игры по киберспорту. **22** Замок в Германии, построенный компанией id Software. **23** Имя для входа. **24** Ключевая особенность игры. **25** Слабый и заносчивый игрок. **26** Имя молодого волшебника – героя книги, кинофильма и игры. **30** Распространенное название наличности в играх. **31** Единица измерения побед.

По вертикали: **1** Британский аналог игры Halo. **2** Одна из трех рас StarCraft. **3** Компания, выпускающая лучшие звуковые карты. **4** Самый эффективный выстрел. **6** Режим игры, заключающийся в захвате флага. **7** Программа для создания собственных игр. **8** Версия игры Quake, ориентированная на Интернет. **9** "Внесетевой" мир. **10** Один из братьев Diablo. **11** Самый большой минус в Dial-Up подключении. **12** Программа для создания web-страниц. **16** Место "рождения" игрока. **17** Драйвера, без которых не работает практически ни одна игра под Windows. **20** Профессиональный игрок. **24** Технология для создания анимации на сайтах. **26** Герой целой серии видеоигр от Ubisoft, который успел стать своеобразной торговой маркой компании.

МНЕНИЕ

Здравствуйте, Дмитрий!

У вас самый информативный и интересный журнал в области игр, самые лучшие авторы, я читаю всех без исключения. Now understand me you are THE BEST OF THE BEST!!!!! Storm of applaus ;-)

А теперь хочу поделиться своим мнением насчет игры “Демиурги”, известные на западе как “Etherlords”. Честно говоря, первое впечатление от игры было – разочарование, но затем тщательно изучив вспомогательные экраны я несколько втянулся, если можно так сказать, в игру. Первые пять миссий за “хороших” прошел на одном дыхании. Все было прекрасно: красивые бои, великолепные заклинания, множество тактик, благодаря возможности составления своей книги заклинаний, великолепная анимация персонажей и созданий, большое разнообразие одним словом. На сюжет я, честно говоря, не обращал большого внимания, ну читал, ну слушал. Великая битва, Лорд эфира, храм Времени и все такое. Как оказалось, зря не обращал внимания. Сюжет, мягко говоря, никуда не годный! Конец вообще разочаровывающий. Ну, вошел победитель в храм, поднял духов или эфирных созданий, не разобрался, и ВСЕ! А где те душезахватывающие сюжеты “Аллодов”, “Проклятых земель”, ведь как было интересно играть в эти игры, да даже только из-за сюжета. Я помню, после выхода ПЗ на NIVAL`овском форуме по ПЗ было достаточно много теорий насчет снятия фильма по этой игре. Думаю, получился бы великолепный фэнтезийный фильм. А что “Демиурги”? Да ничего, сюжет средненький, даже ниже чем средненький, где-то коварство, предательство из “Аллодов” или ПЗ, да нету его. Подумаешь две расы расходятся в конце, тоже мне предательство, это было понятно с самого начала, что они затем разойдутся, я лично не был удивлен. Да, сбавили ребята темп, выдохлись наверное 8-) И мультики, самая неотъемлемая часть сюжета любой игры, где мультики!!! Великолепные мультики вышеупомянутых игр, кроме “Демиургов”, естественно, были великолепными, они помогали втянуться в сюжет, ближе понять атмосферу игры, взять например вступительный мультик из ПЗ, да это просто шедевр, подарок любому поклоннику вселенной Аллодов! А в “Демиургах” всего лишь пять мультиков, но дело даже не в качестве, меня возмутило то, что четыре последних мультика СОВЕРШЕННО ИДЕНТИЧНЫ, только вставили разных представителей различных рас и ВСЕ!!!!!!!!!!!!! Это вообще никуда не годно! Это кощунство! Я, конечно, понимаю, что не для всех геймеров сюжет обязательная часть игры, но ведь это РПГ, а для этого жанра сюжет очень важен. Вывод: “Демиурги” – переходная веха в истории развития РПГ, прорыв качестве графика, грамотная система развития персонажа, боев и заклинаний, рекомендуется всем, так как это историческая игрушка, как говориться не видев ее, ты не видел ничего, но тем геймерам, которые ценят сюжет, красивые мультики, уютную и грамотную атмосферу игры рекомендуется просто посмотреть, что такое есть, возможно пройти, но не обязательно. Помните, что написано на коробке диска: “От создателей Аллодов и Проклятых земель.” Бесспорно от них, но проглядывается это только в качестве графики и в новаторских и революционных идеях, но никак не в сюжете или в мультиках. Но все же я думаю, что это только досадная недоработка, чем нежелание или отсутствие таланта у разработчиков, и в следующей игре это будет исправлено. А теперь если позволите несколько вопросов:

1. Будет ли продолжение темы Аллодов?
2. Если у вас в планах расширять журнал, я имею в виду от 100 стр. до 200 стр., к примеру?
3. Есть ли у вас музей издательства GAMELAND, ну там все номера журналов под стеклом, история развития, награды и т. д.?

С уважением Руслан, black_spider_true@rambler.ru

В общем, наше мнение о «Демиургах» вы уже могли узнать в «Стране Игр», но мы все же вынуждены признать точку зрения Руслана обоснованной, довольно интересной и в любом случае имеющей право на существование. Хотя, скажем так, не слишком объективной. В любом случае письмо заслуживает того, чтобы его автор был награжден традиционным призом от компании Schick. Чтобы его получить, свяжись с нами по мейлу vika@gameland.ru. К ответам:



CONTENT #05 (110)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Warlords Battlecry II;
Die Hard: Nakatomi Plaza;
Dirt Track Racing Australia

ВИДЕО
Age of Mythology;
Warthog Jump – Halo
Physics Experiment;
IGI2: Covert Strike;
Resident Evil;
Soccer Slam (2 ролика);
Star Fox Adventures:
Dinosaur Planet;
Turok Evolution;
Virtua Fighter 4;
Xenosaga Episode 1
(2 ролика)

СТАТЬИ
Aliens vs. Predator II;
Legacy of Kain: Soul
Reaver II;
Max Payne;
Medal of Honor (2
статьи);
Sid Meier's SimGolf

ИНТЕРНЕТ
Windows Media
Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 – Runtime for
Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for
Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali v.2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Topless Elite;
Nude Elite;
Topless Julia;
Nude Raider 1;
Nude Raider 2;
Nude Raider 2 more;
Konoko Strip;
Govorilka ver. 1.38b;
Trillian ver. 0.722;
IGA ver. 3.14;
Return to Castle
Wolfenstein Tool SDK;
DemOviewer ver. 1.0;
Cheat'O Matic;
Magic Trainer Creator;
Art Money;
CheatFinder;
Ram Cheat 1.2;
Bruce Lee
Tower of Death;
Super Fighter;
Xiao Fighting – 1 Way of
the Stick;
Xiao Shooter;
Xiao Anime

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 23 статьям
номера;
Wallpapers Icewind Dale
II (3 шт.);
Wallpapers Disciples II
(4 шт.);
Disciples II Battle Music

ПРИМОЧКИ
Unreal Tournament –
Infiltration v. 286;
Unreal Tournament –
DM-Jaxx;
Unreal Tournament –
DM-Modem;
Unreal Tournament –
DM-Ancient-Tourney;
Unreal Tournament –
DM-Skycrypt;
Unreal Tournament –
DM-Xabarovsk][;
Unreal Tournament –
DOM-EnterAmn;
Unreal Tournament –
DM-Midian;
AutoQuake
2K Mod Launcher;
Quake III: Arena –
Generations Arena;
Half-Life – High
Definition Pack;
"Наша Регистрилка"

ПАТЧИ
Демиурги v.1.04;
HoMM III: In the Wake of
Gods Patch v3.53 —
v3.55;
Battlecruiser Millennium
v1.0.05;
Comanche 4 Update
v1.0.1.15;
Europa Universalis II
v1.03;
Gettysburg! v3 Patch;
Ghost Recon v1.1.5.0;
Monopoly Tycoon 1.3
Patch;
SimGolf v1.01;
Star Trek: Armada II v1.1;
Starcraft Broodwar
v.1.09 Patch;
Starcraft v.1.09 Patch;
Starfleet Command II:
Empires at War Patch
v2.0.0.6;
Takeda v2.0



CD

Рекомендуемые системные требования: P2–300, 64 Mb RAM, 8x CD–ROM

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

НАШ ЦИФРЫ

Игры с номером три – в чем магия роковой цифры? Как она повлияла на целые игровые сериала?



НАША МУЗЫКА

Музыка в играх – …и игры в музыке. Неотъемлемый атрибут любой игры, а иногда и самоцель!

НАШИ ГЕРОИ

Mega-preview – вся информация о Heroes of Might and Magic IV, которой мы располагаем за считанные дни до выхода игры.

НАШЕ ЖЕЛЕЗО

Бюджетные карты на чипсете GeForce 4 – видеокарты нового поколения по доступной цене.

А ТАКЖЕ

Десятки лучших игр в разделах Hit, Preview, Review и Tactix… …и многое другое!

1. Пока такой игры анонсировано не было, но, зная Nival, можно предположить, что такое продолжение вполне возможно.

2. Да, есть.

3. Да, есть, например, подшивка «Страны Игр» в переплете — несколько больших, тяжелых фолиантов в твердых обложках, которые традиционно демонстрируются гостям редакции.

Есть также подборки фотографий, связанных с редакционной жизнью, фильмы о поездках за границу на выставки и масса других не менее интересных вещей.



Philips Brilliance Line
мониторы высокого разрешения
BRILLIANCE®
HIGH RESOLUTION MONITORS
Brilliance 201P10
21" (20" видимая область)
Строчная частота 30 – 121 kHz
AG Real Flat
TCO 99
Brilliance 109P20
19" (18" видимая область)
Строчная частота 30 – 111 kHz
AG Real Flat
TCO 99
Brilliance 107P20
17" (16" видимая область)
Строчная частота 30 – 92 kHz
AG Real Flat
TCO 99
100% плоские,
еще более долговечные
PHILIPS
Товар сертифицирован
Наши партнёры:
Dealine (095) 969 22 22
DVM Group (095) 777 10 44
Erimex С.-Петербург (812) 325 14 74
Москва (095) 285 08 10
Image (095) 737 37 27
Партия (095) 787 70 07
Юнитрон (095) 737 61 75
OCS С.-Петербург (812) 324 28 70
Москва (095) 729 51 91
Воронеж (0732) 77 44 77
Н. Новгород (8312) 64 55 67
Новосибирск (3832) 26 77 23
Пермь (3422) 63 95 32
Екатеринбург (3432) 55 51 70
Срок гарантии – 3 года
PHILIPS
Изменим жизнь к лучшему

1С Мультимедиа — Ассоциация магазинов

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул. Стартовая, 35;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
ул. Советская, 36

Барнаул
ул. Деповская, 7

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;

Жуковский
ул. Гагарина, 24;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79;

Истра
ул. Ленина, 23;

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;

Казань
Сибирский б-р, 20;
ул. Баумана, 88;

Калуга
ул. Кирова, 7/47;

Калининград
пл. Победы, 4;

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;

Киев
ул. Терещенковская, 13;

Киров
ул. Московская, 12;

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;

Курск
ул. Ленина, 11;

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б

Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201

Уфа
пр. Октября, 33/1;

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. Краснодонцев, 45;
пр. Победы, 95;
пр. Победы, 125;
ул. Металлургов, 30
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
ул. Аммосова, 4/1, к 88;

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


Fallout Tactics
СТРАНА
ИГР



СТРАНА ИГР

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!!!

КРАСАВИЦА – ЭТО МЕЧ, ПОДРУБАЮЩИЙ ЖИЗНЬ. (ЯПОНСКАЯ ПОСЛОВИЦА) ЖИЗНЬ – ЭТО МЕЧ, ПОДРУБАЮЩИЙ КРАСАВИЦУ. (НАРОДНАЯ МУДРОСТЬ) ПОЗДРАВЛЯЕМ НАШИХ КРАСАВИЦ! (СТРАНА ИГР)